FREEDOM FIGHTERS EKSKLUZIVNI INTERVJU

The GaMe®

NASTAVAK VELIKOG HITA!

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

RECENZIJE

WARCRAFT III EXPANSION
ELITE FORCE 2
AGE OF WONDERS
REPUBLIC THE REVOLUTION

FAR CRY INTERVJU

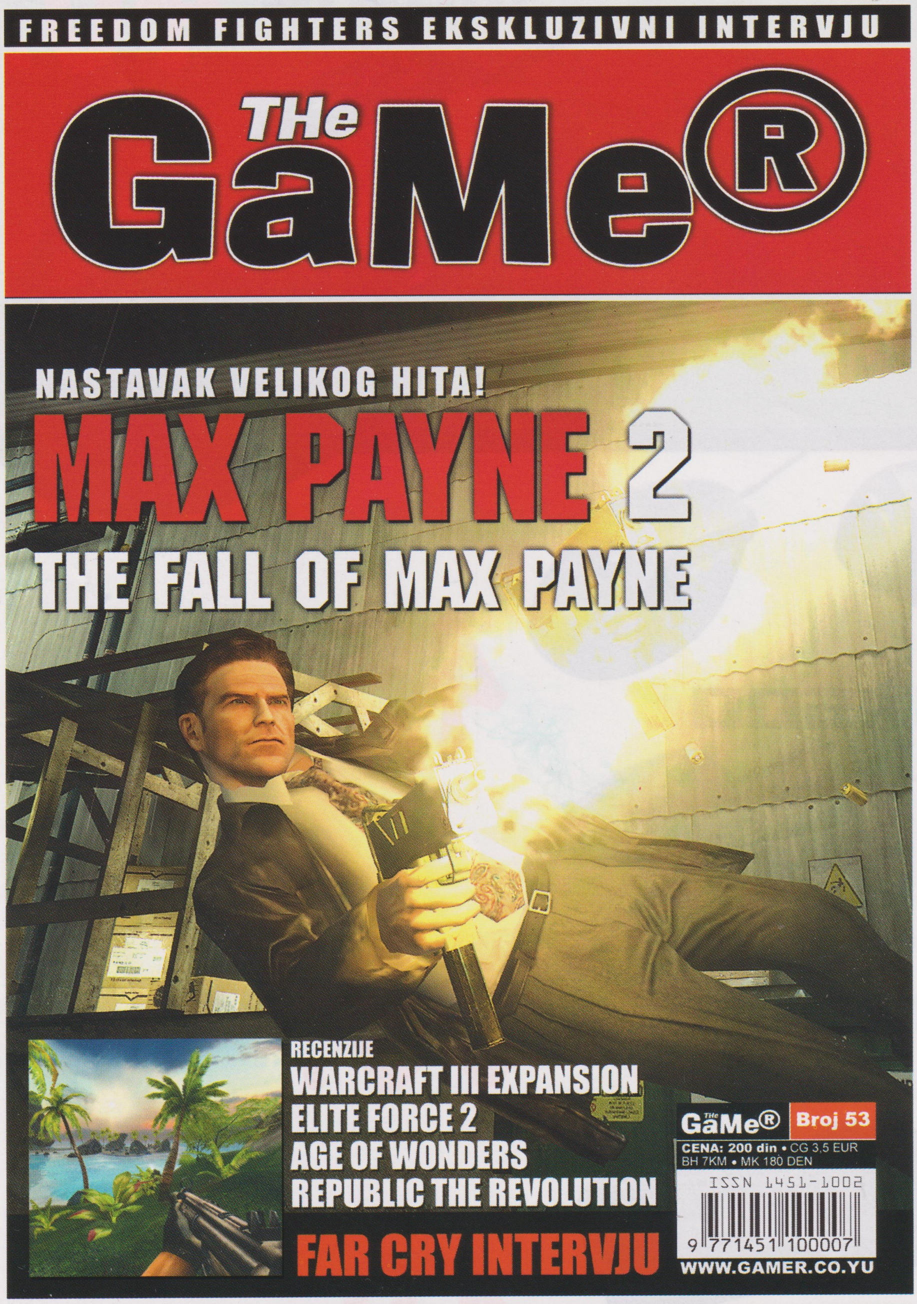
The GaMe® Broj 53
CENA: 200 din • CG 3,5 EUR
BH 7KM • MK 180 DEN
ISSN 1451-1002
9 771451 100007
WWW.GAMER.CO.YU

HYUNDAI
ImageQuest MONITORS
V560 - 15", 0.28 mm, 57KHz, MPR II
max: 1024x768 @ 60 Hz,
optimal: 800x600 @ 85 Hz
V770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz
QV770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz
Q790 - 17", 0.25 mm, 97KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
F790D - 17", 0.25 mm, 96KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
Q910 - 19", 0,25 mm,107KHz, TCO99
max: 1600x1280 @ 85 Hz,
optimal: 1280x768 @ 85 Hz FLAT SCREEN
P910+ - 19", 0.26 mm, 107KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz
F910 - 19", 0.25 mm, 110KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN
L50A - 15", 0.297 mm, TFT, TCO99,
max: 1024x768 @ 85 Hz,
optimal: 1024x768 @ 60 Hz
L70A - 17", 0.264 mm, TFT, TCO99,
max: 1280x1024 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 60 Hz
www.hyundaiQ.com
DFI MATIČNE PLOČE
www.dfi.com
P21-EL VIA PX400, Soc-478, ATX, 8x AGP
FSB 400/533, ATA100/133, 6USB 2.0
PE11-EC VIA P4X266A, Soc-478, ATX
FSB 400/533, ATA100/133, 4USB 1.1
NB70-BC I845d, Soc-478, ATX
FSB 400, ATA100, 4USB 1.1
NB73-ES I845e, Soc-478, ATX
FSB 400/533, ATA100, 6USB 2.0
NS80-EA SIS 648, Soc-478, ATX, 8x AGP
FSB 533, ATA100/133, 6USB 2.0, Firewire
CS62-TC I815ep B step, Soc-370, ATX
FSB 100/133, ATA100, 4USB 1.1
AD 73 VIA KT266A, Soc-A, ATX
FSB 200/266, ATA100/133, 4USB 1.1
AD 75 VIA KT333, Soc-A, ATX,
FSB 200/266, ATA100/133, 4USB 1.1
AD 77 VIA KT400, Soc-A, ATX, 8x AGP
FSB 200/266, ATA100/133, 6USB 2.0
AD 77 INFINITY VIA KT400, Soc-A, ATX, 8x AGP
FSB 200/266, sATA100/133 RAID, 6USB 2.0
Mustek
www.mustek-europe.com
Digital cameras
Gsm@rt mini 1, 2, 3 & LCD 3
Ultramini size, Auto rechargeable
MDC 3000, MDC 3500, MDC 4000
DV 2000, DV 3000
Scanners
Be@r Paw 1200 CU plus USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 1200 TA USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2400 CU USB A4 1200x2400 dpi
Be@r Paw 2400 TA USB A4 1200x2400 dpi
ScanExpress 1200 UB USB 600x1200 dpi
ScanExpress Parallel A3 300x600 dpi
Be@r Paw 1200 F USB A4 600x1200 dpi
Automatic Document Feeder
UPS Power Must
400VA, 600VA,
800VA - smart
Genius
VELIKI
IZBOR MIŠEVA
SPEED WHEEL - Volan, menjač,pedale
SPEED WHEEL - Force Feedback
JOYSTICK - G08,G09,G12,F-22X,F-23,F-31D, F33
SPEAKERS - K-06 120W, K-10 200W,
SW-N 2.1 320W 2 SATELITS, SW 5.1 Channel
Surround System Subwoofer, 5.1 Home Theather,
Sound Card 5.1
MICROPHONES, HEADPHONES, GRAPHIC TABLET, HUB 10 Mbit, 100 Mbit
HEADPHONES WITH MICROPHONE,
JOYSTICK
RACING WHEEL
GAME PAD
ANS INTERNATIONAL
Kvalitetna KUĆIŠTA
MIDI TOWER ATX
sa maskama u boji
Chicony
104 US, YU, Win98, DIN, PS/2
104 US, Win98
Multimedia NEW PS/2
Ergonomic US, DIN, PS/2
Wireless US, PS/2
WEB camera
jazPiper
NEW!
C10 MP3-CD PLAYER
Audio CD, MP3 CD, ID3, LCD screen
CDR&CDRW compatibile
Charger, rechargeable batteries
XS64 MP3 PLAYER
Compact & slim pocket player,
Voice recording, 64 Mb,
Windows, Mac & Linux compatibile
NEW!
D64U MP3 PLAYER
64mb built-in flash memory,
supports Smartmedia card,
Fast USB data transfer
NEW!
UB128 MP3 PLAYER
128mb built-in flash memory,
voice recording, ID3, USB flash disc,
Fast USB data transfer, LCD display
NEW!
CASIO
DIGITALNI ADRESARI
PC INTERFACE + Software
Baterije za Casio
SF 7200 SY 2 Mb
PV S250 2 Mb
PV S460 4 Mb
PROVIDEO
PRO Video - Satelitte TV tuner
PRO Video - TV tuner with FM, teletext
and remote control
PRO Video - TV/FM tuner USB
MediaFORTE multimedia
Sound card 4 channel + FM radio
Quad Extreme
FM radio card RADIO LINK
GlacialTech
Inspiring Cooling Technology
GlacialTech
IGLOO
procesor cooleri
DODATNA OPREMA Stalci za monitore i printere, držači papira, podloge za miša, kutije za diskete i CD diskove, prazni CD diskovi, ZIP diskete, adapteri, riboni, kertridži za ink jet printere, CD ROM cooleri
VELIKI IZBOR KABLOVA
Computer Dream
www.computerdream.co.yu
Maloprodaja: Nemanjina 4, Beograd, Tel: 011/3610-310, 3610-613
Veleprodaja: Đorđa Kratovca 46, Tel: 011/457-247, 458-361, 434-851
Partner: ALBICOM COMPUTERS, Miletićeva 3, Novi Sad, Tel./Fax. 021/614-909

Želite jeftinije ? Izvolite !
MX310 40.-
Logitech
Logitech MX500 45.-
Logitech MX300 35.-
Logitech Internet Navigator Keyboard SE 40.-
WWW.PYRAMID.CO.YU
ComputerLand
optical
MX series PERFORMANCE MICE
Logitech
Beogradski sajam, ispred hale X, tel: 655-485, 655-903

SADRŽAJ

SEPTEMBAR 2003



Ekskluzivno

Far Cry 30

Dok čekate da se pojave Half-Life 2 i DOOM3 zamislite sebe na rajskom ostrvu... prelepe peščane plaže, bujna vegetacija, kristalno more i gomila negativaca koji će vam zagorčati život. Igra koja će svojom prelepom grafikom i nelinearnom igrivošću zaista biti zapažena ne samo od strane ljubitelja FPS-a. Izlazi u novembru.

Evo nas ponovo na kraju leta, stiže novi broj i za pretplatnike Gamer-a i novi Gamer CD. Kao i svaki put u njemu nalazite sve ono što bi da skinete sa neta ali ne možete. Dakle čeka vas veliki broj vrlo korisnih stvari: demoi, pečevi, varanja, trejleri, možda poneki review koji sticajem okolnosti nije stigao da uleti u broj itd. Kao što ste već navikli na CD-u se nalaze i svi korisni programi koji su opisani u aktuelnom broju časopisa. Zato uživajte uz Gamer CD-a i do sledećeg broja... ma vozdra!

Najave

Codename: Panzers - intervju 8

▶ CDV sa svojim strategijama još nije omanuo

Magic: The Gathering - Battlegrounds - intervju 10

▶ Akciona strategija ispunjena kartanjem

Vampire: The Masquerade - Bloodlines 12

▶ Krv nije voda, to najbolje znaju vampiri

Ekskluzivno

SimCity 4 Rush Hour - intervju 28

▶ Arnold Schwarzenegger je naučio osnovne postavke visoke politike koja mu sad omogućava da se kandiduje za guvernera Kalifornijetako što je igrao SimCity 4 do besvesti...

Freedom Fighters - intervju 33

▶ Da se hladni rat drugačije završio verovatno bi danas igrali "Borce za slobodu"

Max Payne 2: The Fall of Max Payne 36

▶ Priča nas vodu u Veliku Jabuku, gde nesretnom Max-u opet smeštaju ubistvo (kakav baksuz...), samo što ovaj put celu priču karakteriše daleko čudniji obrt.

Film i DVD

League of An Extraordinary Genlemen 26

▶ Premijera 18. septembra

Gosodar prstenova: Dve kule 26

▶ VHS I DVD izdanje i na našem tržištu

Live

Fizički model u modernim igrama 18

Najprodavanije

PC igre za kraj maja 2003. 21

Vesti iz sveta biznisa 21

Za čim lude u svetu 23

Ovo neće skoro 24

Šuška se 25

Flash live 26

Multiplayer

Internet domeni 80
▶ Unosna trgovina ili prodaja magle

Multi fajlovi 80

Multi vesti 81

Net

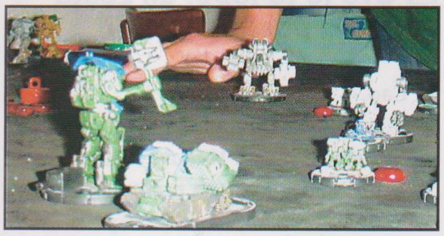
Internet domeni 80
▶ Unosna trgovina ili prodaja magle

Web vesti 84

Shareware i freeware 84

GM kutak

FRP klubovi 86



The Legacy Of Kain Series 88
▶ I u ovom broju Gamera nastavljamo sa prikazivanjem The Legacy of Kain serijala koji se sastoji od igara: Blood Omen, Soul Reaver, Blood Omen 2 i Soul Reaver 2. Naći ćete sve ono što ste oduvek želeli da znate o ovom serijalu

Reviews

Age of Wonders Shadow Magic 40

Aquanox 2 Revelation 42

Runaway A Road Adventure 44

Colin McRae Rally 3 46

Disciples 2: Servants of the Dark 48

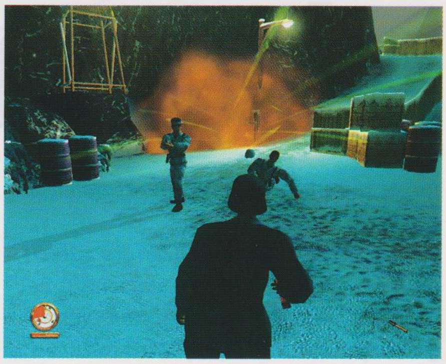
Pirates of the Caribbean 50

Republic The Revolution 54

Star Trek Elite Force 2 56

Will Rock 64

Star War Galaxies: An Empire Divided 59



The Great Escape 62

Tomb Raider: The Angel of Darkness 64

Midnight Club 2 68

WWII Frontline Command 70

Perfect Ace Pro:

Tournament Tennis 72

NWN Shadows of Undrentide 74

Warcraft 3: The Frozen Throne 76

Chariots of War 79

Prva pomoć

Splintercell Walkthrough 2. deo 90

Cheats 91

Hardware

Hardware vesti 94

Hardware Q&A 95

WiFi - Internet bilo kada, bilo gde 96
▶ Wi-Fi ili Wireless Fidelity je jedan od tri najpopularnija načina dvosmernog prenošenja kompjuterskih podataka bežičnim putem.

Asus V9950 100
▶ . Na test smo dobili Asus-ovu verziju najnovijeg FX-a oznake V9950.

ASUS A7V600 102
▶ Stabilnost pre svega

Transcend 30GB USB 2.0 HDD 104
▶ Ne morate više da vučete kabaste hard diskove sa sobom...

pismo urednika

Evo nas ponovo posle male letnje pauze koju smo iskoristili da se dobro odmorimo i napunimo baterije - neko baterije, neko akumulator... kako god, spremni smo da se uhvatimo u koštac sa najezdom igara koja je najavljena za jesen. Kao što i sami znate leto baš i nije najuzbudljiviji period kada su igre u pitanju, pa je tako i ovog puta moralo da se probere između osrednjih naslova; mada ima tu i onih koji odskaču.

Za ovaj broj smo vam pripremili nekoliko ekskluzivnih intervjua i ekskluzivni prikaz drugog dela jedne od najboljih igara u poslednjih nekoliko godina - Max Payne 2. Tu je takođe i Far Cry, odlična pucačina iz prvog lica, a među najavama i igra koju pokreće čudesni Source engine - Vampire Masquarade Bloodlines.

Zbog male pauze WarcraftIII: The Frozen Throne možda i neće biti najveća novost, ali to nikako ne umanjuje njegov značaj. Obavezno pročitajte The Frozen Throne kritiku. Pored najnovijih vesti i informacija koje možete pronaći u standardnim rubrikama, osvrnuli smo se i na važnost fizičkog modela u modernim igrama, kao i na dolazak nove tehnologije bežičnog pristupa internetu.

Ah, da ne zaboravim tu je i rubrika Moj Kutak, a nismo zaboravili ni uporne igrače Splinter Cell-a; očekuje ih drugi deo Walkthrough-a. Sve u svemu dosta stvari da se odmah po kupovini bacite na čitanje i na dva, tri dana zaboravite na Adu, ili bazen... da ne kažem početak školske godine.

Uroš Jojić
glavni i odgovorni urednik

Novi broj Gamer-a u prodaji od 28. septembra 2003. godine

Vi nama, mi vama

✉ Sa originalima u bolje sutra

Znate li možda gde imaju da se kupe novije piratske igre i da li postoje šanse da se ponovo pojave na ulicama širom grada?

Pozdrav od Raleta

>> Rale, Rale !!!
Još ćemo zbog tebe završiti iza rešetaka, a u antipiratskoj reklami koja se dugo vrtela na televiziji si zasigurno video koliko su gadne (posebno je loša bila animacija). No, da bi smo se osigurali tvoj mejl smo izbrisali kao i tragove o tvojoj adresi.
Sa druge strane, čudi me tvoja želja da nabavljaš piratizovani softver. Na par lokacija u gradu za šezdesetak evra možeš nabaviti lepo upakovane originale. Doduše radi se o (dosta) starijim naslovima, ali su bar u pitanju provereni hitovi.
Za tih 59 evra razlike u ceni, između originala i pirata, dobićeš stilizovanu kutiju za diskove, prigodno uputstvo na engleskom jeziku, prevedenu reklamu za igru (ako budeš imao sreće biće tu i prazno blokče), a i prodavac će ljubazno ponuditi da sve to lepo zapakuje u kesu. Pošto je izbor originala relativno mali, nećeš imati prevelikih dilema oko toga šta da kupiš, a zbog, za naše uslove visoke cena, prvo ćeš dobro proučiti igračke časopise (eto i nama koristi), da ne bi kupio mačku u džaku. Čitanjem časopisa ćeš ujedno proširiti svoj rečnik što će ti pomoći u daljem školovanju. Upisaćeš dobar fakultet, završiti ga sa najboljim ocenama, naći dobro plaćen posao i postati eminentan stručnjak. Oženićeš se najboljom ribom (ovaj termin ti neće obogatiti rečnik te ga zaboravi), imaćeš dvoje dece i dobra kola, a za igranje računarskih igara ionako nećeš imati vremena, te ti problem, koji te danas muči, više neće biti važan.
Zato dobro razmisli pre nego što odlučiš: da li ćeš nastaviti da po buvljacima, novinama sa malim oglasima, Klubovima ljubitelja: multimedije, filmova, divX-a i ko zna čega sve ne, tražiš pirate ili ćeš se prepustiti gore navedenoj sudbini i pripaziti da sve bude legalno.

✉ Nešto fali

Pozdrav svima u redakciji!!!
Bez obzira što sam nov među GAMER-ovim fanovima, mislim da ste najbolji magazin za PC igre koji sam ikada čitao. Iskreno da vam kažem, dopao mi se dizajn (zato sam ga i kupio) i mislim da je mnogo bolji nego u broju 38 (samo taj stari broj i imam). Ne menjajte ništa. Ostavite i GM kutak i reviews takve kakvi jesu. Ne može se svima udovoljiti. Da pređem na stvar: Nabavio sam novu igricu, instalirao je, kliknuo na ikonicu i eto iznenađenja-pojavi mi se upozorenje da nemam nekakav DDRAW.DLL fajl, a što je najgore ni druge igrice ne reaguju iz istog razloga. Šta da radim?
...Over...krrr...krrr..

Gamernr1

>> Hvala na pohvalama Gameru1.
Problem je više nego interesantan. Pri tome ne mislimo na poruke o grešci koje dobijaš jer je očigledno da nisi instalirao DirectX. Ono što nas muči jeste tvoj potpis: Odakle ti takav nadimak, s obzirom da bez DirectX-a nisi mogao odigrati skoro ni jednu igru napravljenu za Windows-e? Možda si ljubitelj dos-a, pingvina ili vlasnik konzole, ali u tom slučaju se ne bi obraćao nama.
Bilo kako bilo prilikom instalacije igara će ti, najčešće, biti ponuđeno da izvršiš instalaciju DirectX-a, a istoimeni direktorijum (folder) možeš i sam potražiti na diskovima. Dobro bi bilo da instaliraš i najnovije drajvere za svoju grafičku karticu (ovaj savet se nebrojano puta ponavljao po raznoraznim časopisima, ali izgleda da još uvek ima i da će uvek i biti ljudi kojima je koristan).

Vaša pisma sa pitanjima i predlozima kako da poboljšamo časopis kao i uvek očekujemo sa nestrpljenjem, a usput vas podsećamo da nam možete pisati na **redakcija@gamer.co.yu** kao i na adresu **The Gamer, P.Fah 32, 11050 Beograd 22**. Naglašavamo da se naš sajt na **www.gamer.co.yu** redovno ažurira, te da će te i na njemu moći da pronađete sve ono što vas interesuje kao i dodatne informacije kojih nema u novom broju

✉ Sve je to lepo, ali zašto bre ljudi poskupljenje?

Ćao,
razmišljao sam da li da ovo bude pismo kritike ili hvale. Nije mi važno da ga objavite, važno je da ga pročitate. No, neću da vas davim, nego da ospem paljbu...

1)U prošlom broju jedan čitalac je rekao da vas PCPLAY stiže. PCPLAY i GAMER su po kvalitetu slični (PCPLAY je, po mom mišljenju možda malo bolji), ali nikada se ne dvoumim da li da dam 200din za PCPLAY ili 180din (odsada 200) za GAMER. Bez razmišljanja pljunem lovu za PCPLAY. Zašto? Šta oni imaju, a vi ne? Pa, naravno,CD!!! Smatram da je njihov CD po sadržaju pun pogodak. Demoi, preview-i, drajveri, patchevi, bonus packovi-sve je tu. Jedini razlog zašto PCPLAY nije bolji od vas je taj što neviđeno kasne (i to ne kao vi sa izdavanjem novog broja). U julskom broju PCPLAY-a pročitam "ekskluzivnu" najavu Will Rock-a, a u GAMER-u istog meseca opis igre. I to je samo jedan od primera. Ubacite CD, povećajte broj strana, uradite bilo šta, samo se (ponovo) uzdignite na vrh.

2)Mogli bi ste malo da povećate hardver.Ako ne, malo obratite pažnju na njegov sadržaj, manje tastatura, više grafičkih/zvučnih/procesora/memori-

MALI OGLASI THe GaMe®

Poštovani čitaoci i firme, obaveštavamo Vas da od sledećeg broja uvodimo rubriku mali oglasi, prostor namenjen za kupovinu, prodaju i razmenu opreme i konfiguracija.
Oglasi mogu biti tekstualni ili uokvireni, crno-beli ili u koloru.

Kontaktirajte redakciju u vezi ostalih informacija.
REDAKCIJA@GAMER.CO.YU, WWW.GAMER.CO.YU, tel: 011/380 77 12, 380 77 36

je/nečeg desetog što je vezano za igranje.

3)Vodič kroz Splinter Cell, Battlefield 1942,itd. je bezveze (ne po sadržaju).To se sve može naći na Internetu. Tih par strana upotrebite za nešto korisnije (makar i oglase, pa od prihoda stavite CD :)).

4)Stavite anketu na sajt, pitajte sve šta misle o GM kutku. Na osnovu rezultata odlučite da li ćete da ga izbacite ili ostavite. Ja ga svaki put pročitam, ali i da ga nema, ne bih se bunio. Neka svi čitaoci odluče,a ne samo oni koji vam pišu.

5)Bilo bi lepo da ubacite nekakav kviz o igrama (bilo je ranije nešto slično u Svetu kompjutera). Npr. prva nagrada igra meseca, druga tromesečna pretplata, treća.....pa smislite nešto!

Za kraj,ne mislim da ste loš časopis, naprotiv, ali mislim da bi mogli biti mnooooogo bolji (slušajući mene ;)).Da sam hteo da vas nahvalim, pismo bi bilo preveliko, imate zaista mnogo dobrih stvari. Ipak,mislim da je korisnije što sam vam rekao svoje mišljenje...

P.S.

Objasnite čemu poskupljenje??? Nije mi mnogo da dam još 20din, ali želim da znam zašto ih dajem.

Pedja

>> *Dobronamerna kritika vredi više od neiskrene pohvale - tako bar kažu stari Rimljani (nije ni čudo što su izumrli kada su razmišljali na ovaj način).*
1. CD je večita tema za raspravu na ovim stranicama, no pošto sam se previše puta ponavljao, to neću učiniti i ovog puta. Nije sve u ceni, ima nešto i u štampanju, pakovanju, distribuciji, reklamacijama, škartu... Ovi problemi nisu nerešivi, te kad se sve kockice slože biće i cd.
2. Jeste da komponente koje si naveo utiču na performanse u većoj meri nego periferija, ali za prijatno igranje je podjednako važan i ergonomski miš, radni sto oslobođen žica, kvalitetna i izdržljiva tastatura i mnoge druge sitnice koje život znače. Moraš uzeti u obzir i činjenicu da se revolucionarne novine u hardveru ne dešavaju u mesečnim ciklusima, tako iz broja u broj opisujemo ono što nam se učini najinteresantnijim.
3. Praktično i sve druge informacije, kritike, najave, vremensku prognozu i ukrštenice bi mogao pronaći na Internetu. Iako su mnogi predviđali da klasične knjige i novine neće dugo, papir se zbog svoje praktičnosti još uvek drži. Slažem se da su vodiči ipak nešto specifično, ali bi se i sam iznenadio da znaš koliko ljudi je tražilo i hvalilo ovu rubriku.
4. Anketa na sajtu kao način komuniciranja sa čitaocima je odlična ideja, lakše je kliktati nego pisati pisma. Ipak pitanje objektivnosti ostaje, ali možda nešto i uradimo.
5. Kviz ko kviz je dobra ideja, međutim nagrađivanje sa igrom meseca je nešto što malo teže može da se ostvari. Ako ikada budemo zabranjivani od strane ministarstva za kulturu i prinuđeni da radimo u ilegali (štampamo časopis po podrumima i rasturamo ga noću) ovaj predlog će se verovatno sprovesti u delo.
Pisanje opravdanja za povećanje cene je vrlo neprijatan i nezahvalan posao. Šta god da napišem više će iritirati objašnjenje nego poskupljenje. Kao opravdavajuće razloge bih mogao navesti: naftnu krizu i povećanje cene transporta odnosno poskupljenje ulja za podmazivanje štamparskih mašina, poskupljenje električne energije, deficit papira usled požara u šumama Amazonije i povećanja proizvodnje WC papira, a možda nas jednostavno direktor štamparije mrzi. Koliko god ovi događaji delovali nepovezani sa cenom našeg i vašeg časopisa neki su možda posredno i doprineli nepopularnoj meri poskupljenja. Bilo kako bilo, verujem da je svima jasno da od tih 20 dinara, mi u redakciji nećemo imati nikakve koristi. Možemo biti samo na gubitku zbog eventualno manjeg broja čitalaca, ali neke stvari se moraju raditi ne pitajući: "Zašto?".

Pismo meseca

O Gameru sve najlepše

Kao prvo hteo bih da pozdravim celokupnu redakciju the Gamera.

Svaka čast na onom t3 posteru iz prošlog broja, kao i na izveštaju sa e3. Oduševio sam se najavama za splinter cell - pandora tomorrow, i hitman 3. Ne znam zašto svi kukaju zbog gm kutka, jer je sasvim o.k. rubrika (ne moja omiljena), koju svaki časopis o kompjuterskim igrama treba da ima.

Pre nekog vremena nabavio sam broj 47 the Gamera, u kome sam pročitao pismo tipa koji kritikuje Hitman 2, a da ga prethodno nije ni igrao!!! Ako bas nemaš ništa pametno da pišeš, ne piši ništa!!! Ovde bih napisao još par stvari, medjutim rešio sam da to ne učinim, jer ovaj mail treba da ostane u granicama pristojnosti.

Šta je sa onim vašim ''sajtom'' ? Hoće li to ikada ličiti na nešto? Mislim, što bih odlazio na sajt, i mučio se sa nikakvim sadržajem i gomilom mrtvih linkova? Daj, sredite to malo, nema smisla.

A sad, par pitanja:

1. kolika je trenutno cena ati radeon 9700pro karte?
2. da li se disk (iz nekog od prethodnih brojeva) može naručiti odvojeno, ili moraju da se naruče 3 komada, i kako to sve ide?
3. da li je tačno da je obustavljen rad na igri duke nukem forever, i zašto?

I na kraju da vas pohvalim za odlične review-e, nijednom se nisam razočarao kad sam vas poslušao. take care.

ivan

>> *Iskreno Ivanovo pismo je proglašeno za pismo meseca jer nas hvali i šakom i kapom. Sa nekog puritanskog stanovišta, ne bi trebali da veličamo pisma koja o nama govore u superlativu, ali može nam se kako hoćemo. Doduše Ivan je opravdano iskritikovao našu najbolniju tačku - sajt, no zbog ostalih pohvala mu opraštamo.*
1. Cena zavisi od proizvođača, dodatne opreme i mogućnosti, prodavca i definicije termina trenutno. No da ne filozofiram previše poslednji put kad sam proveravao cena se kretala između 300-350-400 evra (dovoljno precizno?)
2. Dodatni disk je zamišljen kao poklon za pretplatnike, međutim može se naručiti i posebno. Dosadašnja praksa je bilo da se šalju kompleti od po tri diska u paketu, ali javi se Beosoftu pa pregovaraj.
3. Oko Duke Nukem 4 (n)ever se prašina digla više zbog kontraverznih izjava izdavača i određene doze misterije koja ovaj naslov okružuje, nego zbog kvaliteta koji će igra posedovati kad se (i ako se) pojavi. Zvaničnih izjava nema, a sve što se priča po kuloarima, pomalo smrdi na dobar reklamni trik.
Čuvaj se i ti

Codename: Panzers

CDV sa svojim strategijama još nije omanuo, a sudeći po Pancerima pozitivni godišnji bilans i 13. plata svakom zaposlenom su zagarantovani

U poslednje vreme strategije sa temom drugog svetskog rata su značajno dobile na popularnosti, pa stoga ne treba da čudi odluka nemačkog CDV Entertainment-a da svojim novim RTS projektom Codename: Panzers pokuša da iskoristi povoljne vetrove i zauzme poziciju na tržištu. Panceri će igračima omogućiti da učestvuju u krvavim bitkama i da vojsku provedu kroz puste planinske vrleti, gradove opustošene razaranjima, kroz opasne i nepredvidive močvare i po drugim ni malo prijatnijim okruženjima. Na osnovu onoga što za sada znamo Codename: Panzers će imati impresivnu 3D grafiku i vrlo dinamičnu RTS borbu.

Game info

IZDAVAČ CDV Entertainment
RAZVOJNI TIM Stormregion
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.panzers.de/
DATUM IZLASKA Božić 2003

Kako bi saznali više pojedinosti o ovoj interesantnoj strategiji, porazgovarali smo sa Atilom Banki-Horvat i Janošem Ibranji, dvojicom članova mađarskog razvojnog tima Stormregion (radili su naslov S.W.I.N.E.). U kraćem, ugodnom (trilateralnom) razgovoru sa posebnom pažnjom sam slušao ono što je govorio Atila; inače momak je visok oko dva metra, leđa k'o trokrilni ormar, a još ima specifično ime - hm, pa kako da ga ne slušam.

Gamer: Stormregion je već dokazao da ume da napravi sasvim solidnu RTS igru, naravno ovde mislim na S.W.I.N.E.. Da li vam je iskustvo koje ste stekli radeći na tom naslovu pomoglo pri radu na Codename: Panzers?

Atila Banki-Horvat i Janoš Ibranji: Naravno da jeste. Najvažnija stvar koju smo naučili radeći na "svinji" je na kojim principima počiva timski rad. Takođe smo mnogo naučili o samom procesu nastajanja RTS naslova, njegovoj prikrivenoj kompleksnosti, odnosno putu koji kao razvojni tim morate preći da bi neka ideja prerasla u scenario odnosno u stvarnu mapa sa zgradama i neprijateljskim jedinicama. Sada nam to znanje i iskustvo pomaže da većinu kampanja kreiramo uz vrlo malo komplikacija, pa smo u stanju da ispoštujemo sve preuzete rokove.

G: Kao što i sami znate tokom svih ovih godina pojavilo se bezbroj video igara koje za temu imaju događaje iz drugog svetskog rata. Recite nam koji period ratnih dešavanja pokriva Codename: Panzers?

AB i JI: Naša igra pokriva ceo drugi svetski rat, od početka do kraja i to hronološki; istini za volju fokus je za sada stavljen na dešavanja na evropskom tlu. Nemačka kampanja započinje invazijom Poljske, a sovjetska završava okupacijom Berlina, što je ujedno bio i kraj rata (bar u Evropi). Igra ne obrađuje ratna dešavanja na tlu Afrike na Pacifiku, ali možda bi se potencijalni expansion disk (o tom, potom) mogao pozabaviti ostatkom sveta.

G: Opišite nam neku misiju iz igre. Da li imate nameru da obradite neki autentični istorijski događaj koji se desio za vreme drugog svetskog rata?

AB i JI: Naravno da će u igri biti obrađeni autentični događaji. Igrači će recimo moći da učestvuju u bici za Staljingrad i to na strani Nemaca ili kao pripadnici Crvene Armije, a obrađene su i bitka za Kursk, iskrcavanje u Normandiji, bitka za Bulge, okupacija Krita, itd. Za vas je možda zanimljivo da će postojati i jedna misija u kojoj će Titovi partizani mnogo namučiti Nemce.

G: Da li možete izdvojiti najizazovniji aspekt ove strategije?

AB i JI: Vrlo je teško definisati jedan aspekt; evo, bitka sama po sebi je vrlo izazovna. Uz sve vojnike, vozila i avione imaćete utisak kao da se zaista nalazite na bojnom polju u vreme drugog svetskog rata. Jedinice su dobro uravnotežene i svaka ima odgovarajuću ulogu koju je i imala u ratu - tenkovi napadaju, artiljerija daje podršku sa odstojanja, ojačanim vozilima idete u izviđanje, pešadija služi za sve

"NAŠA IGRA POKRIVA CEO DRUGI SVETSKI RAT, OD POČETKA DO KRAJA I TO HRONOLOŠKI; ISTINI ZA VOLJU FOKUS JE ZA SADA STAVLJEN NA DEŠAVANJA NA EVROPSKOM TLU."

Po prvim rezultatima izgleda da je ovaj iznenadni napad u potpunosti uspeo

vrste akcija, itd. Priča u okviru kampanje će se otkrivati kroz sinematike, ali će i igra povremeno biti prekidana animacijom koja će dodatno pojasniti dešavanja - tako ćete moći da vidite velike bitke i poznate heroje, baš kao da gledate neki ratni film.

G: A sad jedno važno (a po svemu sudeći i originalno - prim. lekt.) pitanje - po čemu se to vaša igra razlikuje od velikog broja drugih ratnih strategija koje se već nalaze na tržištu?

AB i JI: Iako možda zvuči neskromno naša igra bi zaista trebalo da se razlikuje od drugih, jer smo puno vremena posvetili finom podešavanju mnogih značajnih detalja i sitnica, što bi svakako u konačnom zbiru trebalo da se primeti. Na primer, vojnici mogu da čuju buku koju proizvodi motor tenka ili prasak oružja u daljini i da adekvatno reaguju. Iako u tim situacijama neprijatelja nije vidljiv pojaviće se znak koji signalizira da dolazi tenk, ili da je linija fronta vrlo blizu ... Osim toga vojnici mogu i da osvoje neprijateljsko vozilo i da ga upotrebe za svoje namene. Ispunjenje ciljeva misije vam donosi prestiž, dok ga prouzrokovanje civilnih žrtava pri ratnim operacijama umanjuje. Zanimljivo je i da kada vod uđe u neku zgradu, njeni zidovi postaju providni pa ćete lepo moći da vidite kako vojnici zauzimaju položaj unutar nje. Naravno, biće toga još... pa nećemo vam valjda sad sve otkriti.

G: Zanima nas kako će se ponašati jedinice i kakav je AI u globalu?

AB i JI: Evo nekoliko primera ponašanja kompjuterski vođenih jedinica:
- AI može da štiti određena područja i zgrade, razmatra prioritete i onda donosi odluke;
- rezervne jedinice šalje u područja u kojima su neophodne - tamo gde su gubici najveći.
- neprijatelj će se povući, napredovati ili držati položaj u zavisnosti od procene situacije.
- snabdevanje municijom i slanje pomoćnih vozila za popravke takođe je automatizovano.

G: Koje će se sve nacije pojaviti u igri, a dobro bi bilo da nam otkrijete i neka od vozila koja ćemo moći da vidimo.

AB i JI: Vodeće uloge će imati Nemci, Rusi, Amerikanci i Englezi, dok će Francuzi, Poljaci, Mađari i partizani imati donekle epizodne uloge. Što se vozila tiče, moći ćete da upravljate mnogobrojnim tipovima tenkova (na primer M4A3, Cromwell IV, Tiger I E, T-34/76) kao i samohodnim oruđima poput Tug III B, Wespe, Sturmtiger, Bishop, M12, M7 Priest, SU122, ISU 152. Do završetka igre biće ih još mnogo više, budite sigurni u to.

G: Kako se zove engine koji koristite?

AB i JI: Engine koji smo koristili u ovoj igri se zove Gepard i u stvari predstavlja unapređenu verziju engine-a koji je korišten u igri S.W.I.N.E. Gepard je delimično prepravljen i osavremen. Drago nam je da vam se sviđa grafika za koju i mi smatramo da je vrlo dobra, ali isto tako smo svesni da ima prostora za dodatna poboljšanja - znači, nema opuštanja još nekoliko meseci.

G: Da li će se u Codename: Panzers naći mesta za multiplayer i ako hoće opišite nam koje ćemo modove moći da igramo?

AB i JI: Naravno da će multiplayer biti implementiran, a imaćemo deathmatch, Kill the Leader i Hold the Line modove - biće tu još nekih, ali neka za sada ostanu tajna.

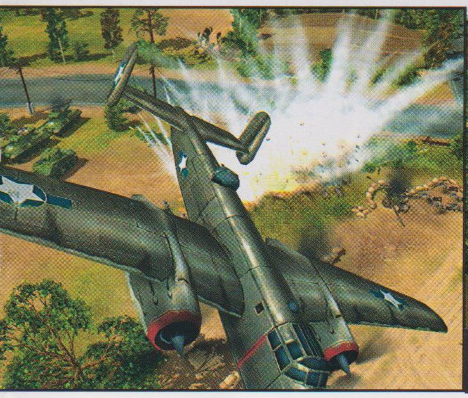
G: Kada očekujete da se igra pojavi u prodavnicama?

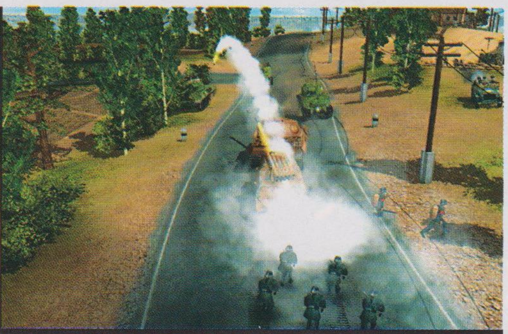
AB i JI: Ciljamo vreme božićnih praznika, pa da možete lepo da je stavite pod jelku... hehe, hehe.

G: Na kraju da li biste dodali nešto što nismo rekli u vezi Codename: Panzers.

AB i JI: Nadam se da će se naši južni susedi dobro zabaviti igrajući Panzers i da će partizani dobro isprašiti Nemce...(ne zaboravite razvojni tim je iz Mađarske).

Uroš Pavlović





Dajem 100 Rajhsmaraka da će naša draga raketica da probuši onu kantu od savezničkog tenka

Dodatni info

▶ Članovi razvojnog tima su potvrdili da su na pravljenje Codename: Panzers velikog uticaja imali filmovi poput: Kelly's Heroes (Kelijevi heroji), Dirty Dozen (Dvanaest žigosanih), The Guns of Navarrone (Topovi sa Navarona), Das Boot (Podmornica U-571), a nešto kasnije i The Enemy at the Gates (Neprijatelj pred vratima) i Saving Private Ryan (Spasavanje redova Rajana).

▶ Panzers je kompletno urađen u 3D-u - dakle, okruženja, jedinice, zgrade, sve što budete videli u igri je 3D. Očekujte dobru grafiku.

▶ Mape u igri će moći da budu veličine i 1024x1024 metara, mada je izvesno da tolika bojišta verovatne nikome neće trebati. Kako god, tridesetak mapa će vam omogućiti više od 50 časova ZABAVE.

▶ Kontrola kamere će biti optimizovana pa ćete pored free moda imati i nekoliko unapred definisanih modova koje ćete moći da pozovete pritiskom na taster. Takođe ćete moći da podesite i ugao i visinu kamere u odnosu na scenu. U free modu možete zumirati, pa se diviti detaljnim jedinicama ili proširiti kadar te imati bolji pogled na bojno polje.

NEKI OD TENKOVA KOJE ĆETE SRESTI U IGRI:

▶ Cromwell IV - britanski tenk, počeo da se proizvodi 1944. Bio je dugačak oko 6.4m, težak oko 28 tona i mogao je da se kreće brzinom od oko 60 km/h. Sa projektilima kalibra 75mm (6.7kg) mogao je da sa udaljenosti od 200 metara probije 67mm debeo oklop. Brzina granate na izlasku iz cevi je bila 618m/s.

▶ Sherman M4A3 - Tenk američke proizvodnje, počeo da se proizvodi 1942. Imao je dužinu od skoro 6m, težinu preko 31 tone i kretao se brzinom do 42km/h. Koristio je granate kalibra 75mm, koje su na izlasku iz cevi imale brzinu od 560m/s i na 1200 metara su mogle da probiju oklop debljine 62mm.

▶ T34/76 - je tenk ruske proizvodnje, dugačak 6.6m, težak oko 31 tone i mogao je da postigne brzinu od 31km/h. Granatama od 76.2mm je imao solidnu probojnu moć. Međutim, Rusija nije bila u mogućnosti da proizvede dovoljan broj ovih tenkova pa on nije zaživeo kako je bilo planirano.

▶ Tiger I E - nemački teški tenk, proizvodio se od '42 do '44. Bio je dugačak 6.2m, težak 55 tona i mogao je da ide maksimalnom brzinom od 45km/h. Koristio je specijalne probojne granate sa tungstenovim jezgrom (9.4kg) sa kojima je mogao da probije oklop od čak 171mm (iz blizine) ili 110mm sa 2000m rastojanja. Brzina ovih granata je bila oko 913m/s.

Razvojni tim

Stormregion je relativno mlad mađarski razvojni tim, koji je ugovorom vezan za nemačkog izdavača CDV. Proslavili su se naslovom, S.W.I.N.E., a polako privode kraju rad na igri Codename: Panzers.

Magic: The Gathering - Battlegrounds

: Akciona strategija ispunjena kartanjem !?! Eto nama problema prilikom definisanja žanrova u game info box-u

Tokom ovogodišnjeg E3 sajma u Los Anđelesu imali smo prilike da se upoznamo sa Secret Level-ovim naslovom Magic: The Gathering - Battlegrounds, no kako na nas nije ostavio neki poseban utisak, nismo se previše potrudili oko njega. Ipak, nekoliko meseci kasnije na našu inicijativu uspeli smo da stupimo u kontakt sa ekipom iz Secret Level-a i porazgovaramo o ovom naslovu koji se paralelno radi i za PC i za Xbox. Kako stoji u najavi Battlegrounds će imati zarazan single-player Quest mod koji će igrače odvesti u svet prepun likova iz Magic univerzuma (poput "Magic" igre sa kartama).

Game info

IZDAVAČ Atari
RAZVOJNI TIM Secret Level
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.secretlevel.com/
DATUM IZLASKA Jesen 2003

Naravno kroz naš razgovor na površinu su isplivali mnogi zanimljivi detalji o koncepciji igre, magijama, misijama i demou koji je u pripremi.

A sad na čitanje!

Gamer: Da li je Magic: The Gathering - Battlegrounds vaš prvi projekat koji ste uradili sa Atari-jem?

Secret Level: Da, ovo je prva igra koju smo uradili za Atari - ali pre nego je Infogrames promenio ime u Atari, za njega smo radili i Unreal Tournament za Dreamcast konzolu.

G: Da li ste zadovoljni sa tempom kojim napreduje rad na igri?

SL: U principu smo veoma zadovoljni. Dosta toga je završeno i sa zadovoljstvom moram dodati da joj ljudi, koji su je u testirali u ovoj fazi, predviđaju lepu budućnost.

G: Koliko smo upoznati priča će se pridržavati Wizard of the Coast licence, da li je to tačno? Možete li nam otkriti neke pojedinosti o priči, možda glavne likove?

SL: Tačno tako, a priča će se vrteti oko dve suprotstavljene legende iz Magic univerzuma. Imena nekih od likova iz igre su: Akroma, Multani i Maraxus of Keld. Sve magije koje se pojavljuju u igri potiču iz igre sa kartama, a potrudili smo se da izaberemo ne samo one koje će se dobro uklopiti u igru, već i one koje će u Unreal engine-u najbolje izgledati.

G: Kada posmatramo izvođenje, šta je to što Magic: The Gathering - Battlegrounds čini jedinstvenim naslovom?

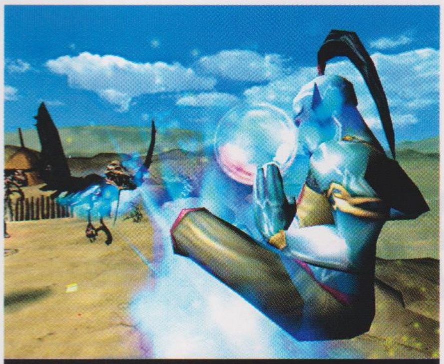
SL: Battlegrounds akcenat baca na dvoboje magova, stim što će statični "Magic" koncept biti obogaćen RTS elementima (kakav spoj?!?). Učesnici u dvoboju će se kretati po areni skupljati mana dopune i bacati moćne magije, uzimaju mana dopune koje im omogućavaju da bacaju moćne magije.

G: Kao što to i očekujemo, igrači će morati da sa dokažu u misijama. Otkrijte nam neki od zadataka koji nas očekuju u igri.

SL: U single-player modu igrače očekuje negde oko sedamdeset podmisija. Svaka od njih će se sastojati od zagonetki i sukobima sa magovima suprotnog tabora. Igrači će putovati kroz okruženja koja su zasnovana na pet Magic boja, a to su bela, zelena, crna, crvena i plava. Posle svakog uspešno završenog kvesta bićete nagrađeni novom magijom, a vaš lik će poprimiti novi izgled.

G: Očigledno da bacanje magija čini srž igre. Bilo bi dobro da nam opišete neke od njih i da nam kažete kako one deluju.

" DOSTA TOGA JE ZAVRŠENO I SA ZADOVOLJSTVOM MORAM DODATI DA JOJ LJUDI, KOJI SU JE U TESTIRALI U OVOJ FAZI, PREDVIĐAJU LEPU BUDUĆNOST."



Sad ćeš da vidiš kako radi ovo moje moćno oruž...Aaaaaaaaah!!!!!

Kakav prelep miroljubiv pejzaž - e upravo ovde hoću da podignem kuću i da uživam u miru i tišini.

SL: Postoje tri kategorije magija: creatures, sorceries i enchantments koje će igrači moći da upotrebe pošto sakupe dovoljno mane. Što više mane sakupite to možete bacati smrtonosnije magije ili kreirati veća stvorenja. Uz ovo ubacili smo i magije koje leče i privremeno ometaju neprijatelja.

Creatures magije imaju moć i snagu koja se može upotrebiti i za napad i za odbranu.

Enchantment su magije čiji efekat traje sve do kraja meča, ili dok ih protivnik nekom kontra-magijom ne ukloni. Dobar primer za ove magije je "Gratuitous Violence", koja će svim vašim stvorenjima udvostručiti efekat štete koji mogu da pričine.

G: Kako smo videli igra i u ovoj ranoj fazi razvoja izgleda vrlo lepo, očigledno da Unreal engine ispunjava sve vaše zahteve. Recite nam šta sve možete uraditi u Magic: The Gathering - Battlegrounds koristeći ovu najmoderniju tehnologiju.

SL: Zahvaljujući našem iskustvu u radu na Unreal naslovu za Dreamcast, sada daleko bolje razumemo funkcionisanje i potencijale engine-a. Eto, mnogi smatraju da je Unreal engine idealan samo za pucačine iz prvog lica, ali istina je da je to vrlo prilagodljiva tehnologija. Pošto smo u startu imali sav potreban set alata, mogli smo bez zadržavanja da prionemo na posao ne razmišljajući puno o bagovima i specifičnim "ćudima" endžina. Povrh toga fantastičan partikl efekt sistem nam je omogućio da kreiramo neke izuzetno lepe scene bacanja i delovanja magija.

G: Kakvi su vam planovi vezani za multiplayer?

SL: U multiplayeru će se naći mesta za preko sedamdeset magija, šesnaest arena i veliki broj različitih likova. Verujem da će igra biti jako zabavna preko Xbox Live-a jer će postojati globalne tabele, statistike i megabajti i megabajti dodatnog materijala za skidanje - nove magije, arene i likovi.

G: Ako nije tajna šta možemo da očekujemo da vidimo u demou Magic: The Gathering - Battlegrounds?

SL: Demo će se sastojati od 5 single-player misija, nekoliko arkadnih bitaka i multiplayer moda ograničenog na sukobe između crvenih i zelenih. Mi se već neko vreme zanimamo i testiramo ovaj demo i još uvek doterujemo neke detalje i finese. Nadajmo se da će se igračima dopasti.

Uroš Pavlović

" ENCHANTMENT SU MAGIJE ČIJI EFEKAT TRAJE SVE DO KRAJA MEČA, ILI DOK IH PROTIVNIK NEKOM KONTRA-MAGIJOM NE UKLONI "

Dodatni info

- Prvobitna ideja razvojnog tima je bila da rade samo Xbox verziju, ali su se na kraju odlučili i za PC verziju igre
- Izdavač Atari (bivši Infogrames) je sam potražio ekipu iz Secret Level-a i kroz razgovor ih nagovorio da počnu da rade na igri. Bilo je malo problema u startu sa Wizard of the Coast koji su se zaštitinički ponašali prema svojoj licenci, ali su ubrzo stvari došle na svoje mesto.
- Magije su podeljene u tri kategorije: Creatures, Sorceries i Enchanments i njih možete bacati tek kada prikupite dovoljno mane. Što više mane imate to možete bacati jače magije i kreirati moćnija stvorenja. Creature magijama možete kreirati razna stvorenja: gobline, vilenjake, demone i divove, dok Sorceries magije trenutno pričinjavaju štetu neprijatelju ili njegovim stvorenjima. Ova magije takođe mogu lečiti ili pogoršavati zdravlje vašeg protivnika. Enchantments su na neki način trajne Sorceries magije. Na primer, postoji Gratuitous Violence koja udvostručava snagu vašeg stvorenja sve do kraja meča ukoliko vaš protivnik ne baci kontra magiju kojom će prestati njeno dejstvo. Sve u svemu magije u igri imaju neograničeno mnogo kombinacija i možete upotrebiti brojne strategije, baš kao i u igri sa kartama.
- Igru s kartama, Magic: The Gathering je osmislio dizajner Richard Garfield, a izdala kompanija Wizard of the Coast 1993. godine. Danas se procenjuje da u svetu ima više od šest miliona Magic igrača. Inače igra s kartama se igra između dva ili više igrača koji pokušavaju jedna drugom da spuste rezultat sa 20 na 0, pritom koristeći raznovrsna stvorenja, magije, artefakte i puno ofanzivnih i defanzivnih poteza.
- Single-player mod igre je podeljen u šest poglavlja i zbirno ima oko sedamdesetak misija.

Nemojte da se plašite, to se samo crni (gej) mag igra sa ogledalcetom.

Razvojni tim

Secret Level je osnovan 1999. godine i prvenstveno se bave razvojem igara za konzole. Do sada su radili Star Wars: Jedi Starfighter i Magic: The Gathering - Battlegrounds. Nalaze se u San Francisku.

Vampire
The Masquerade - Bloodlines

Krv nije voda, to najbolje znaju vampiri

Pre dve godine, Activision je napravio interesantan iskorak u White Wolf-ov pen-and-paper RPG svet, izdavši igru Vampire: The Masquerade - Redemption, naslov koji je potpisao razvojni tim Nihilistic Software. Ovaj put Activision se odlučio na još jedan naslov iz Vampire: The Masquerade okruženja i to pod imenom Bloodlines, a za razvojni tim je izabrana ekipa koja je radila igru Arcanum - razvojni tim Troika. Zanimljivo je reći da će igra moći da se igra i iz trećeg i iz prvog lica, pa ako je verovati rečima razvojnog tima, Vampire: The Masquerade - Bloodlines će postati nasušna potreba svakog pen-and-paper igrača ljubitelja vampira, ali i svakog tvrdokornog RPG igrača. Očigledno da je poznati izdavač bio dosledan u nastojanju da prikupi programere i dizajnere sa velikim iskustvom u RPG žanru. Troika Games je po svemu sudeći savršen izbor, a trenutno je angažovan na još jednom RPG naslovu, Temple of Elemental Evil. Pravi kuriozitet leži u činjenici da će ovu igru pokretati trenutno najtraženiji engine na tržištu - Source; da, baš onaj koji čini okosnicu Valve-ove igre, Half-Life 2.

Game info

IZDAVAČ Activision
RAZVOJNI TIM Troika Games
ŽANR Akcija / RPG
SAJT IGRE http://www.activision.com/en_US/game_specific/187db828-31bb-4a15-83cc-f7158b1b0874.html
DATUM IZLASKA Sredina 2004.

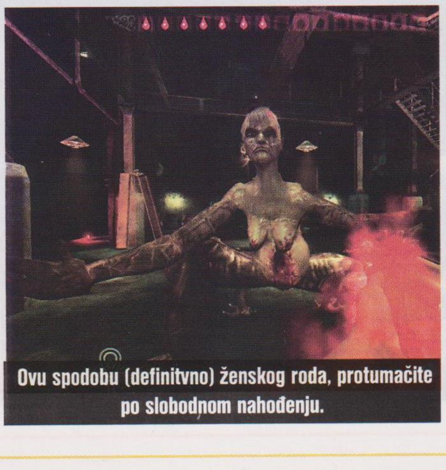
Da li ste zaintrigirani?

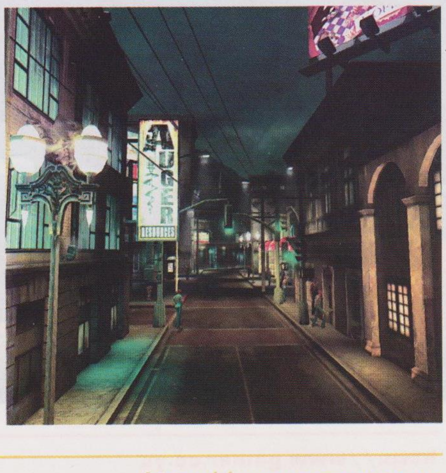
Bloodlines nas uvodi u mračno goth-punk okruženje Los Anđelesa inspirisano White Wolf-ovim World of Darkness. Bukvalno sve od priče, preko likova i natprirodnih moći (Disciplines) odgovara ovom prilično jedinstvenom fantazijskom okruženju. Naravno, priča je u tesnoj vezi sa Vampire: The Masquerade epizodom. Sada ću za one neupućene ukratko pojasniti ovo fantazijsko okruženje. Na čelu svakog većeg grada se nalazi princ Vampir, koga je tajnim ukazom postavila Camarilla (tajna i dobro čuvana organizacija koju je formiralo sedam najuticajnijih vampirskih klanova) i od njega se očekuje da upravlja i stvara nove vampire. Zato nemojte da vas čudi što na samom početku igre vi ginete. Namamljeni u mračnu uličicu i zavedeni od strane vampira razbojnika vi se pridružujete armiji bledolikih krvožednika, kao najnoviji potomak vampira. Kao tek postali vampir nalazite se pred nedavno izabranim princom i morate doneti odluku - ili ćete mu se pridružiti, ili vas neće biti. Izbor je vaš. Međutim, neočekivani sled događaja će promeniti mnogo toga. Iznenadna pojava moćnog drevnog artefakta će ubrzo uneti nemir i podstaći razmirice među vampirskim klanovima, a kako ni oni nisu lišeni ljudskih slabosti svaki od njih će poželeti da ga se što pre dočepa. U samom epicentru ovih dešavanja moraćete sami da odredite svoju sudbinu i da usavršite svoju vampirsku veštinu. Sve ovo donosi očigledan napredak u odnosu na dosta linearnu priču prisutnu u prethodnoj Vampire: The Masquerade igri. Ovoga puta igračima je data mnogo veća sloboda i velika mogućnost izbora, a treba naglasiti da igra ima nekoliko mogućih završetaka, pa će njen kraj zavisiti isključivo od vas.

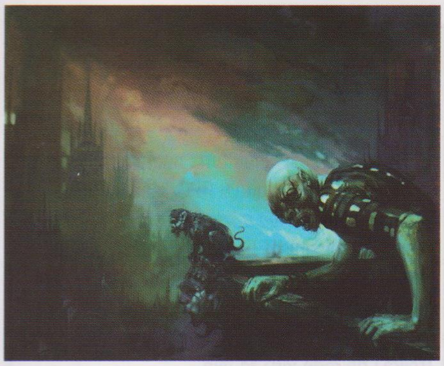
S tim u vezi i komunikacija sa NPC likovima čini integralni deo igrivosti i u velikom broju slučajeva baš kroz te razgovore ćete saznati za alternativne načine

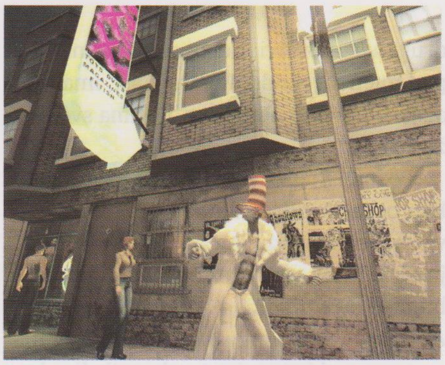
" BLOODLINES NAS UVODI U MRAČNO GOTH-PUNK OKRUŽENJE LOS ANĐELESA INSPIRISANO WHITE WOLF-OVIM WORLD OF DARKNESS."

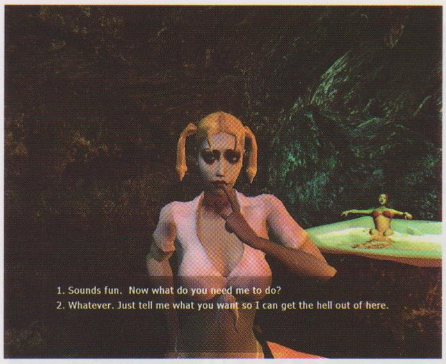
Najnovija vampirska modna kolekcija za noć-noć podrazumeva krvavo crvenu košulju i duže zulufe.


Ovu spodobu (definitivno) ženskog roda, protumačite po slobodnom nahođenju.









rešavanja nekog problema, ili za neku novu stazu i sl. Ako poželite na trenutak da se odmorite od glavne priče, možete učestvovati u sporednim misijama, ili kvestovima, koji će se razlikovati zavisno od klana za koji se opredelite. Kako budete napredovali moći ćete da se pridružite jednom od sedam vampirskih klanova. Malkavians, Brujah, Nosferatu, Gangrel, Toreador, Tremere, ili Ventrue. Svaki od njih je specifičan po svojim sposobnostima, veštinama i različitim disciplinama (ili ako hoćete po magijama). Zahvaljujući njihovom karakterističnom i jedinstvenom izgledu, lako možete razlikovati pripadnike različitih klanova. Pogledajte osnovne karakteristike svakog od njih:

- Malkavians - Izuzetno opasni i nepredvidivi vampiri. Krv ih potpuno izluđuje, ali im i daje nadvampirske moći koje ih izdvajaju od ostalih klanova. Glavna njihova sposobnost je u tome da mogu da vide većinu stvari koje ostali vampiri ne mogu, kao i da manipulišu voljom drugog.

- Brujah - Brutalan klan koji mnogo toga zasniva na fizičkoj snazi. Veruju da se silom sve postiže i nemaju strpljenja za one koji su neodlučni. Camarilla na njih gleda kao na anarhističku rulju, a ostali vampiri sa njima retko sarađuju pošto ovi stalno imaju problema sa poštovanjem autoriteta. Ovaj klan u potpunosti zavisi od svoje snage, a krv im služi za unapređenje manevarskih i borbenih sposobnosti.

- Nosferatu - Zahvaljujući svom zastrašujućem izgledu vrlo su nepopularni i u nemogućnosti da opstanu u civilizaciji. Daleko više podsećaju na čudovište nego na čoveka, a pošto mogu da postanu nevidljivi idealni su za ulogu špijuna ili za postavljanje zaseda.

- Gangrel - Ova vrlo zanimljiva vampirska vrsta je rođena u divljini i s obzirom na urođene karakteristike obitavaju na samim granicama civilizacije. Imaju sposobnost da komuniciraju sa pojedinim životinjama, a u stanju su i da unaprede svoje animalne karakteristike i postanu vrlo... neprijateljski raspoloženi.

- Toreador - Ovi vampiri nalaze inspiraciju u velikoj lepoti. Pronalazeći lepotu na najčudnijim mestima Toredor-i usavršavaju osetljivost svojih čula, pa su koristeći tu veštinu (Auspex) u stanju su da se izvuku i iz naizgled nemogućih situacija. Takođe imaju sposobnost da očaraju i omađijaju druge (Presence). Ali pošto su previše osećajni za vampire raskošna lepota ih lako razoruža i zarobi, obično u najnezgodnijim trenucima.

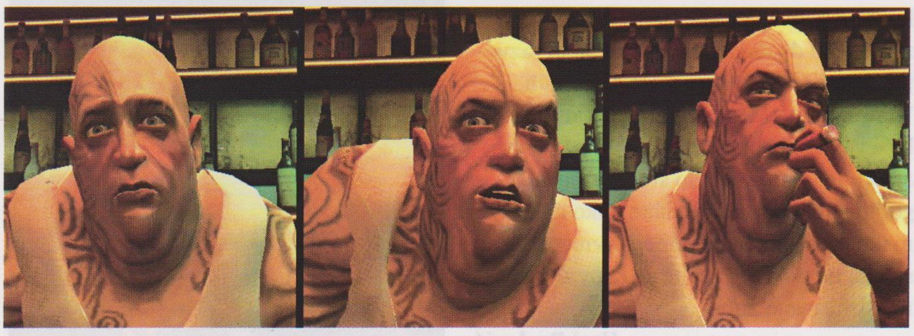
- Tremere - Gomila zlobnika koji najviše podseća na čarobnjake. Njihovi moćni preci su preneli velike magijske moći na Tremere, a njihova jedinstvena krvna grupa im obezbeđuje osetljivija čula i sposobnost da žrtvi nametnu svoju volju.

- Ventrue - Da postoji neka elitna klasa vampira, najverovatnije bi to bili Ventrue. Oni čine političku okosnicu Camarilla-e i kao takvi uglavnom se nalaze na čelu većine gradova. Vrlo su uravnoteženi i koliko se oslanjaju na fizičku snagu, toliko se oslanjaju i na snagu uma.

Najbolje od svega je to što je igra potpuno otvorena i daje vam mogućnost da idete svojim putem i da se ne mešate ni sa jednim vampirskim klanom.

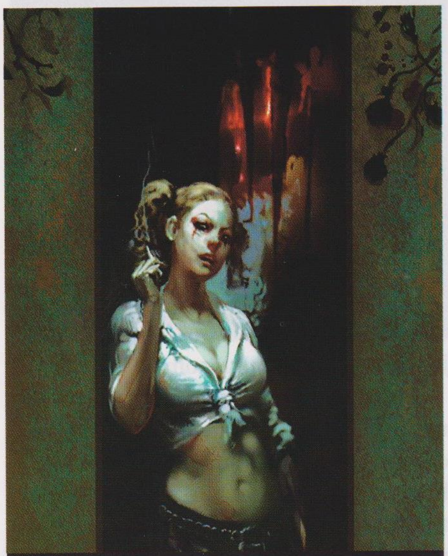
Pošto smo se upoznali sa klanovima i njihovim osnovnim karakteristikama, sada ćemo pogledati ključne elemente koji bi trebalo da obogate RPG stil igre. U startu treba jasno i glasno reći da ako ste okoreli ljubitelj pen-and-paper igara onda je Vampire: The Masquerade - Bloodlines prava stvar za vas. Igrači će kroz igru dobijati iskustvene poene, raspoređivati ih kako bi unapredili veštine, atribute, magijske moći, itd. Igrač takođe mora voditi računa i o izgledu, harizmi, inteligenciji i mentalnim sposobnostima. Magijske sposobnosti, ili kako se ovde zovu Disciplines su postavljene u skladu sa White Wolf principima, što znači da one uključuju Obfuscate, Celerity, Dominate, Presence, Auspex i Potence. Sve one će biti od velike koristi vašem liku u nekom periodu igre; na primer Obfuscate vam pomaže da postanete nevidljivi, Dominate da uspostavite kontrolu umom, Celerity vas ubrzava, Auspex vam omogućava da upotrebite telepatiju, itd. Sistem razvoja likova je optimizovan za one igrače koji ne žele previše da se bakću sa kompleksnim statističkim podacima. Upotreba ovih magija će pomoći usavršavanju vaših veština i doprineti vašoj ukupnoj snazi. Radi toga razvojni tim je ubacio i mogućnost automatskog dodeljivanja poena, što će početnicima svakako ubrzati snalaženje.

Kao što vam je poznato (nekima možda i iz iskustva...), krv je neophodna za opstanak svakog (dobronamernog, a i onog drugog) vampira. Verovali ili ne, najlakši način da se dođe do kojeg gutljaja



Razvojni tim

Troika Games je razvojni tim osnovan u aprilu 1998. U njega su ušli ljudi koji su radili na igri Fallout. Trenutno ih ima 29, a njihov prvi naslov Arcanum je 2001 pokupio dosta nagrada, kako online tako i štampanih medija. Trenutno rade na igrama Greyhawk: The Temple of Elemntal Evil i Vampire: The Masquerade - Bloodlines.



Pazi, ista moja komšinica sa šestog, doduše malo manje je krvava oko očiju, ali sve ostalo jako liči - čak joj je i pupak na istom mestu.

krvi je da se zaletite na nekog nesretnog NPC-ja koji se zatekne na ulicama L.A.-ja, ali vodite računa jer ponekad preterano ispijanje krvi može da vas liši pojedinih sposobnosti i skrene ka ludilu. Svoje vampirske sposobnosti morate čuvati za vanredne situacije i žilave suparnike, inače ima da vas nema. Samo da znate da u određenim slučajevima (kada se doguraju do maksimuma) vampirske sposobnosti mogu postati izuzetno moćne - na primer, ako ste nakupili dovoljno iskustvenih poena i unapredili snagu, moći ćete da pomerate raznorazne predmete, pa čak i da podižete manje automobile. Opet ćemo malo o krvi (slurp, slurp..) - pojedini klanovi imaju neke prilično moćne sposobnosti. Ukoliko se zadesite u takvom klanu, vaš lik će moći da osvoji veštine poput liderstva, zavodljivosti i mogućnosti ubeđivanja - sve tri su vrlo korisne i ne zahtevaju od vas da pijete krv kako bi mogli da ih iskoristite.

Osim raznovrsnih vampirskih sposobnosti i magijskih moći, na raspolaganju vam je i pristojan arsenal oružja. U ovoj fazi igre još ne znamo za sve varijante, ali smo sigurni da će tu biti i SMG, kao i nekoliko primeraka hladnog oružja za efikasno probadanje. Naravno, upravljanje vašim likom neće predstavljati problem zahvaljujući odlično izvedenom prelazu iz trećeg u pogled iz prvog lica. Živeli!

Tokom igre sretaćete razne protivnike, pa osim nekoliko Anarch frakcija i Camarilla-e, "upoznaćete" se i sa Sabbat-ima, pa čak i sa Kuei-jin ('ajd izgovorite ovo iz prve da vas vidim...). Sabbat-i su surovi i bezobzirni, a u ljudskoj rasi vide samo hranu i ne zaustavljaju se dok njihov nagon za krvlju ne bude stišan. Ovi drugi neizgovorivi, Kuei-jin, su poznati i pod imenom Kindred of the East, imaju azijsko poreklo i hrane se dušama svojih žrtava.

Poznati Source engine omogućava veliki broj savršenih efekata i širom otvara vrata kreativnosti timu programera i dizajnera iz Troika-e. Jedna od stvari koju je bilo moguće uraditi je i fino podešavanje AI rutine i to na individualnom nivou. Tu su naravno i impresivne animacije lica i veran i realističan fizički model. Među stvarima koje su najviše doprinele kvalitetu igre je i sposobnost Source engine-a da na bezbrojne načine manipuliše objektima u okruženju. Ideja je u tome da se igračima da sloboda da praktično sve iz svog okruženja mogu na neki način da upotrebe. Tako da će i "miroljubivi" predmeti poput bureta ili sanduka očas posla postati oružje ili pomoćno sredstvo za rešavanje neke zagonetke. Pored vrlo ubedljive animacije mimike lica i skeletne animacije, prisutna je i vrhunska sinhronizacija govora, koja će dijaloge u igri učiniti uverljivim. Pojedini elementi i delovi engine-a su morali biti donekle izmenjeni kako bi se uklopili sa mračnom atmosferom koja preovlađuje u igri; a i dobar deo priče se odvija po noći. Kvalitetni svetlosni i partikl efekti raskošno dočaravaju upotrebu magija i oružja, a modifikacijom engine-a unapređen je i prikaz i manipulacija vlaknima i odećom. Zvuči zanimljivo, zar ne?

Od nedavno se govorka i o timskom multiplayer modu koji će se ubaciti u igru. Govori se naime o ljudima, lovcima na vampire poznatijim pod imenom The Society of Leopold, koji se takmiče protiv vampirskih klanova. Šuška se i o mogućnosti da se multiplayer mečevi održavaju i u zoni sa civilima, što bi suprotstavljene strane obavezalo da se bore u tajnosti - međutim ovo je još uvek u domenu glasina.

Verujemo da će kreiranje ovako jezgrovitog RPG-a uz pomoć Source engine-a rezultirati vrhunskim proizvodom. Troika je nelinearnim pristupom radu na igri kreirala likove i rase, koristeći kompleksno stablo dijaloga, raskošan sistem razvoja likova i pregršt misija. Da bi završili Vampire: The Masquerade - Bloodlines biće vam potrebno između 40 i 60 časova aktivnog igranja. Ali do sredine sledeće godine ne morate da mislite kako da namaknete ovoliko slobodnog vremena. Dok se igra ne pojavi, čuvajte se i povremeno naoštrite svoje zube.

Uroš Pavlović

Dodatni info

- U serijalu Vampire: The Masquerade izdat je još Vampire: The Masquerade - Redemption.
- Po rečima razvojnog tima namera im je da sa ovom igrom evoluiraju RPG žanr, jer kako kažu još uvek veruju u izometrijski RPG; želja za eksperimentisanjem (i solidan budžet...) ih je navela da probaju Valve-ov Source engine i njegove mogućnosti. Zanimljivo je da je Activision bio taj koji je načinio prvi korak i ponudio Troika-i da rade igru za njih.
- Ideja za korišćenje Source engine-a je potekla od dobrih veza sa ekipom iz Valve-a, koje su ostvarene radom na nekim prošlim projektima, pa su članovi razvojnog tima do detalja bili upoznati sa svim mogućnostima ovog novog engine-a.
- Okosnicu i osnivače Troika razvojnog tima čine: Jason Anderson, Leonard Boyarsky i Tim Cain.
- Jason je ušao u igračku industriju 1994. godine i bio prvi član ekipe zvanično unajmljen od strane Interplay-a za naslov Fallout. Jedan je od dizajnera njegovog izometrijskog engine-a i interfejsa.
- Leonard je startovao '92 kao slobodan umetnik, upravo posle diplomiranja na Fakultetu Lepih Umetnosti. Pridružuje se Interplay-u i ubrzo postaje vodeći crtač i animator na naslovima Stonekeep i Fallout.
- Tim je producent , glavni programer i dizajner za igru Fallout i radi u igračkoj industriji još od '82. Najveći deo svoje karijere je proveo u Interplay-u. Pored rada na igrama razvijao je i utility software-u, koji olakšava kreiranje igara.
- Ime Troika potiče još iz vremena rada u Interplay-u, kad su ih šefovi krstili tim imenom jer se Jason, Leonard i Tim nisu skoro nikada razdvajali.

" S TIM U VEZI I KOMUNIKACIJA SA NPC LIKOVIMA ČINI INTEGRALNI DEO IGRIVOSTI I U VELIKOM BROJU SLUČAJEVA BAŠ KROZ TE RAZGOVORE ĆETE SAZNATI ZA ALTERNATIVNE NAČINE REŠAVANJA NEKOG PROBLEMA..."

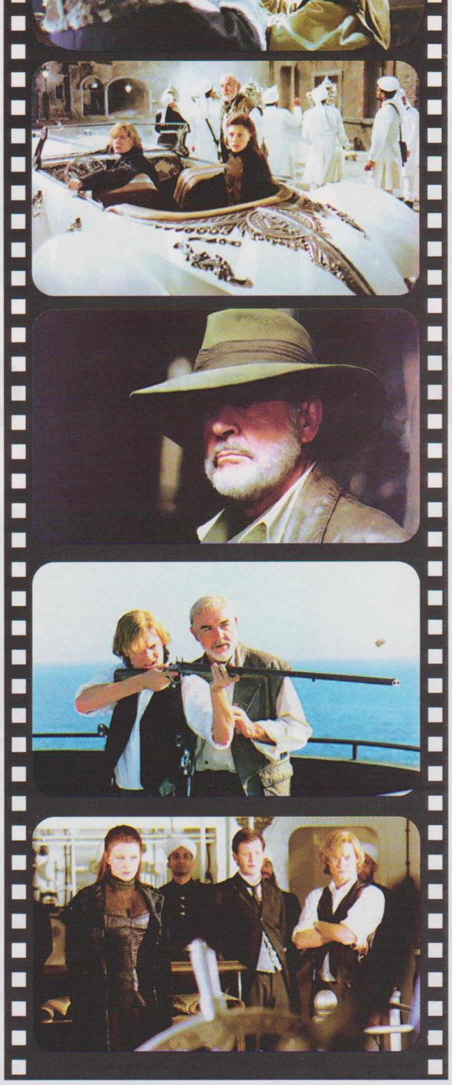
IZNAJMLJIVANJE

Playstation, Game Cube i X box konzola

- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izberite konzolu koju biste iznajmili (PSone, Playstation 2, Game Cube ili X box). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 011/ 380 77 12 i 380 77 36
ili mob. 063/ 20 64 35



The League of Extraordinary Gentlemen

Liga izuzetnih džentlmena

Premijera: 18. septembar, 2003.

Liga izuzetnih džentlmena je zabavno-produhovljena fantazija o super-herojima, rađena prema stripu Alana Mura. Članovi lige su nezavisni, sa posebnim talentima, koji su istovremeno blagoslov i prokletstvo. Sada moraju da nauče da veruju jedni drugima, i da rade kao tim u korist celokupne civilizacije. Sa malo pripreme, kreću na put podmornicom Kapetana Nema, "Nautilus", na liniju odbrane u Veneciju. Za to vreme, maskirani ludak poznat kao Fantom, planira da sabotira konferenciju svetskih vođa, tako što šalje domino lanac eksploziva, planirajući da uništi ceo grad. Natupiće katastrofa, i liga izuzetnih ima 96 sati da spase svet....

Režiser je Stefan Norington, koji je dizajnirao i specijalne efekte. Ovo mu je četvrti film po redu. Pre ovoga je radio:"Death Machine", "Blade", "Last Minute".

Više od 200 radnika-konstruktora je radilo na izgradnji poznate podmornice Nautilus, kao i eksterijera u Veneciji, Londonu i Parizu

Šon Koneri sa divljenjem kaže, "Scene su epske i fantastično su snimljene. Konstrukcije i dizajn su toliko dobri, do sada u karijeri nisam video tako nešto".

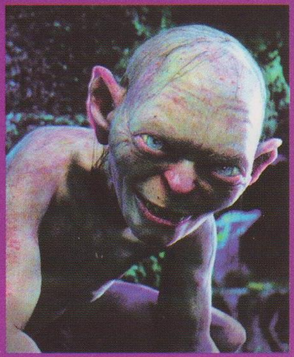
Film info

- **REŽIJA** Stephen Norrington
- **PROODUCENT** Don Murphy, Trevor Albert, Sean Connery, Mark Gordon
- **ULOGE** Sean Connery, Naseeruddin Shah, Peta Wilson, Tony Curran, Stuart Townsend, Shane West, Jason Flemyng
- **WWW.TUCK.EUNET.YU**

GOSPODAR PRSTENOVA
DVE KULE

DVD VIDEO

Tuck



U ovom delu filma družina je rasturena, ali misija uništenja Prstena se nastavlja. Frodo i Sem moraju da povere svoje živote Golumu ako žele da pronađu put do Mordora. Sarumanova vojska se približava i preživeli članovi Družine zajedno sa ljudima i bićima Srednje zemlje pripremaju se za bitku. Rat Prstena je započeo.

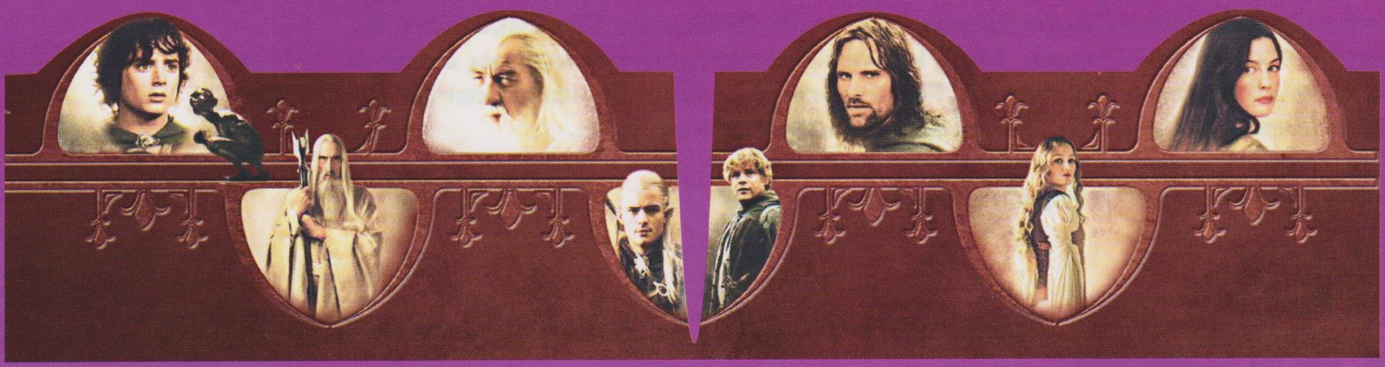
REŽIJA: Ronny Yu

Na DVD izdanju naći će se i posebni dodaci koji će sadržati:

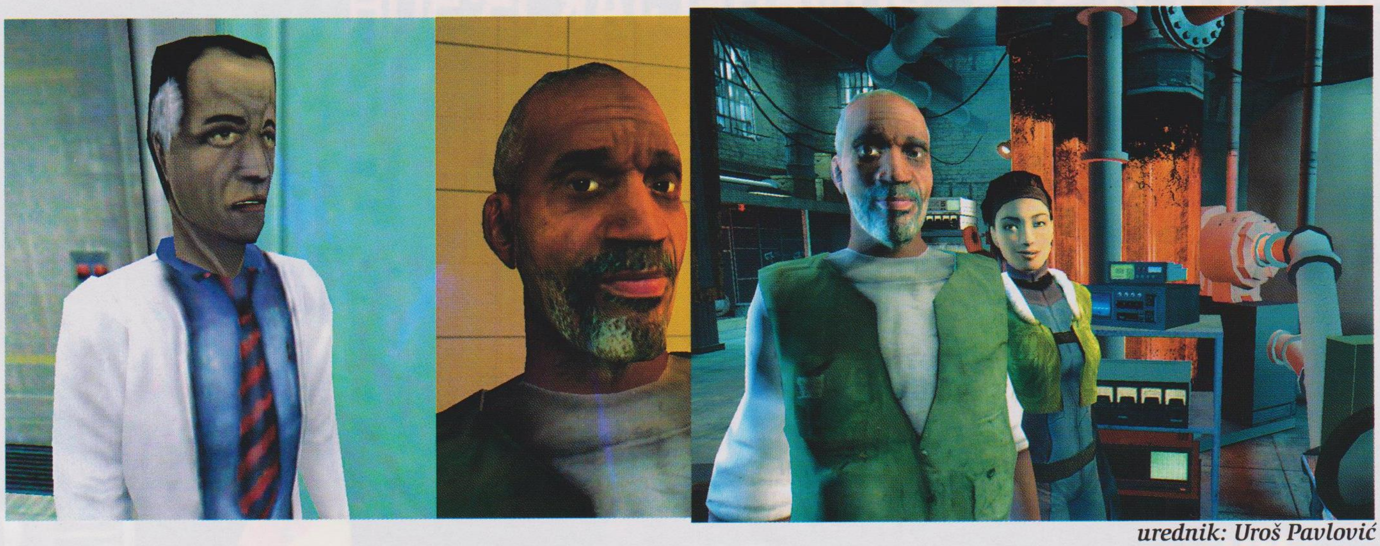
ISTRAŽIVAČKE EMISIJE Otkrivanje tajni skrivenih iza produkcije ove epske avanture:

FILMOVE O FILMU

Upoznajte bolje narod i mesta Srednje zemlje: Snage tame, Stvaranje zvukova Srednje zemlje, Edoras: Prestonica Rohana, Bića Srednje zemlje, Gandalf Beli, Oružja i oklopi, Bitka za Helmov ponor, Oživljavanje Goluma DVD izdanje sadžaće pored ovih dodataka i ekskluzivnu 10-minutnu emisiju Iza kamere - odlomke iz filma Gospodar Prstenova: Povratak kralja, originalne bioskopske foršpane i televizijske spotove, "Golumovu pesmu", muzički spot Emilijane Torini, prikaz Electronic Arts video igre Gospodar Prstenova: Povratak Kralja i pogled iznutra na Specijalno produženo DVD izdanje Gospodar Prstenova: Dve Kule.



TV POLITIKA
SUBOTA 14:30H, PONEDELJAK 13:30H
GAME OVER
MI IGRAMO DO KRAJA
GENERALNI SPONZORI EMISIJE
The Write Stuff
smartbuy™
NT SOFT
Makedonska 24 - Tel: (011) 322 40 40, 303 1 303 - www.nt.co.yu



uredník: Uroš Pavlović

Fizički model u modernim igrama

Nije sve u ljubavi, ima nešto i u fizici

Većina vas će se najverovatnije složiti da današnja napredna kompjuterska tehnologija služi kao moćan alat za masovno umnožavanje bemislenih igara koje ispadnu sasvim prosečne - u većini slučajeva i ispod proseka. Stvari izgledaju, međutim, mnogo bolje kada se okupi grupa programera, umetnika i dizajnera koji znaju da rade svoj posao. Postoji nekoliko uticajnijih tehnologija koje razvojni timovi koriste za dizajniranje video igara. U današnje vreme prednjače tri moćna grafička endžina: Unreal (skoro svaka druga igra koristi ovu tehnologiju), The Source (koji se upotrebljava za nadolazeći nastavak Half-life-a) i naravno Doom 3. Suština svake od ovih tehnologija uključuje kompleksan kôd kojim se uspostavlja realna fizika, a to je, kao što svi znamo, suština svake savremene 3D igre. Zato ćemo se sada pozabaviti malo više ovom temom i preispitati zašto je fizika bitna komponenta igrivosti svake video igre.

Čista fizika

Trenutno postoji veliki broj 3D igara na tržištu ali retko koja uspeva da postavi neki tehnološki standard. Jedna od najpopularnijih FPS igara danas, je uspela da dostigne ovakav standard zahvaljujući upornosti i talentovanim prgramerima iz razvojnog tima Bungie Software... reč je, naravno, o Xbox igri Halo: Combat Evolved (koja, kao što znate uskoro izlazi i za PC). Svi oni koji su igrali Halo, dobro znaju njen fizički endžin pruža neverovatne mogućnosti - setitie se samo čuvenog filmčića koji pokazuje šta sve jedan fizički endžin može da napravi od džipa, nekoliko granata i grupe marinaca. Vrhunska animacija, sjajan rag-doll i praktično beskonačan broj kombinacija koje možete izazvati samo jedna detonacija. Kako će se stvari odvijati posle eksplozije, islkjučivo zavisi od toga kakvi se objekti nalaze u blizini, kolika je njihova masa i naravno kolika je bila jačina same eksplozije (u slučaju da jenda granata detonira nekoliko dodatnih ekploziva, efekat će svakako biti još jači). Efekat je zaista neverovatan. I dan danas, tom standardu se nije približila nijedna igra (bilo za PC, bilo za konzole).

Izuzeto veliki broj igara danas koristi Unreal tehnologiju. Naravno pitate se zašto baš taj endžin i ta tehnologija. Odgovor vam možemo dati odmah. Unreal tehnologija se pokazala kao jedan od najjednostavnijih grafičkih endžina za upšotrebu; prilagodljiv je i dosta fleksibilan, tako da programeri mogu menajti njegove karakteristike proizvoljno i prilagođavati ga potrebama određene igre. Još jedna bitna stavka je da Unreal tehnologija koristi Karma fizički model... ali o tome malo dalje u tekstu.

Šta je fizički model

Da li bi čika Njutn bio zadovoljan današnjim 3D igrama? Pa, verovatno bi, ako se uzme u obzir činjenica do koje mere su programeri i 3D dizajenri doterali današnji fizičke model. Fizički model (physics engine) je vrlo bitan parametar kome se u poslednje vreme poklanja sve više pažnje i koji mnogo utiče na realističnost igre. The Source endžin, recimo, je baziran na Havok fizičkom modelu koji je dosta prerađen za specifične potrebe igre. Fizički model je odgovoran kako za ponašanje likova tako i za ponašanje svih objekata sa kojima igrač stupa u interakciju. Svi predmeti u igri ima odgovarajuću masu i težinu i stoga se ponašaju u skladu sa zakonima fizike. Recimo, ako neki teški predmet padne u vodu, brzo će potonuti, dok će lakši prvo plutati po vodi pa tek onda eventualno potonuti. Padajući sa visine predmet će se zavisno od svojih karakteristika odbiti, polomiti ili ostati da stoji u mestu, a u sudarima sa drugim predmetima njihova svojstva će odrediti reakciju. Unapređen fizički model se ogleda i u mogućnosti rešavanja nekih složenih zagonetki, pa se zahvaljujući autentično primenjenim fizičkim svojstvima predmeta oni mogu upotrebiti na mnogo načina, kao prepreke, kao pomoćna sredstva (guranje stola na vrata da sprečite nekog da uđe, a

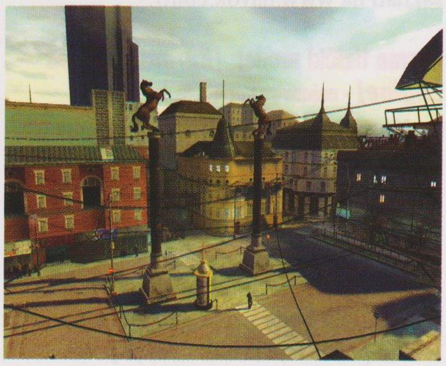
koliko će biti uspešno zavisi od težine stola i snage onog koji želi da uđe), itd. Ovi događaji nisu skriptovani. Sve što će se desiti zavisi isključivo od fizičkog modela.

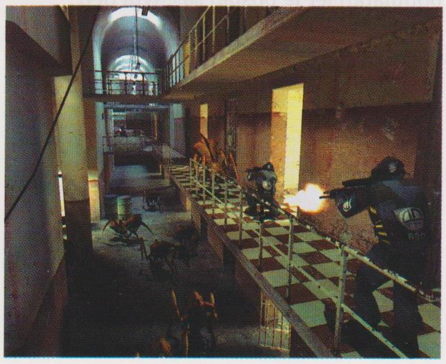
Jedna od novina je i "material set", novi način povezivanja tekstura i njihovih fizičkih svojstava poput gustine, težine i zvuka. To u stvari znači da svaka pojedinačna tekstura, drvo, metal ili cigla imaju skup specifičnih fizičkih karakteristika, koje se njenim "lepljenjem" za određeni model prenose na njega. Ovo znači da će predmeti u susretu sa različitim površinama reagovati na različite načine i proizvoditi specifične zvuke zavisno od svojstava tekstura koje stupaju u interakciju. Pad konzerve na drveni pod će drugačije zazvučati i drugačije biti vizuelno reprezentovan od pada staklene flaše na isti taj pod jer su svojstva njihovih tekstura različita. Isto tako i drvo će imati kompleksnu reakciju zavisno da li ga pogađamo mecima, ili ga palimo vatrom, ili na njega pada neki drugi predmet, itd. Material set će značajno ubrzati rad, jer sada nije više potrebno svaki put skriptovati svaku od karakteristika, već ih je dovoljno primeniti.

Jedan od značajnijih dostignuća u ovom segmentu je tzv. rag-doll fizika, odnosno ponašanje modela likova pri scenama umiranja, kada njihova tela na realističan način padaju, a udovi se beživotno klate. Ako je ubijen lik stajao na stepenicama model će se uverljivo stropoštati nadole, a ako pri padu udari u neke prepreke, od svake od njih će se karakteristično odbiti, okrenuti u vazduhu zavisno od položaja prepreka. Rag-doll simulira skeletalni sklop koji izgleda kao da je sastavljen od međusobno povezanih kostiju. Upotrebom ovog modela scene umiranja dobijaju na značaju. Osim ovoga uveden je i frikcioni fizički model koji uslovljava reakciju na određenu akciju poput zupčanika - jedan se okreće unapred, a drugi koji je uparen sa njim unazad. Uzećemo za primer kretanje po buradima. Ako se vaš like popne na bure i počne da korača u jednom smeru, bure će se kao posledica fizičkih zakonitosti i frikcionih fizički modela okretati u suprotnom smeru (hm, već vidim kako se organizuju online turniri u brzom trčanju na balvanima - ah, ta moć tehnologije!).

Havok fizički model *(Havok Physics engine)* - najnovija verzija je Havok 2 -

Havok fizički model je fizički API za sve igračke platforme koji omogućava da se svi elementi u igri ponašaju u skladu sa fizičkim zakonima i kreirala ga je kompanija Havok. Neke od njegovih glavnih karaktersitika su rigid body dynamics, deformable object dynamics kao i vehicle and constrained dynamics. Pomoću Havok-ovog skupa alata programeri mogu da daju fizičku funkcionalnost različitim objektima, okruženju i likovima u igri, a uz Havok SDK (razvojni softver) u realnom vremenu mogu kreirati scene i dodavati elemente u igru. Havok tehnologija raspolaže modulima koji omogućavaju kreiranje





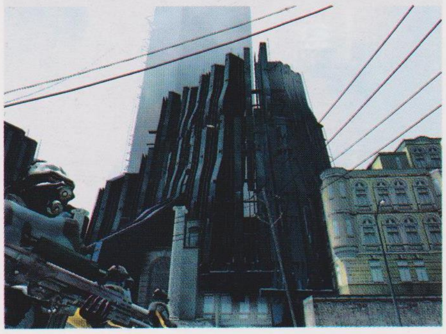
nekih stvari koje do sada nisu bile moguće. Na primer upotrebom fluid dynamics modula može se kreirati biće koje će se verno izvijati i uvijati oko ivica stvari u okruženju, koje će biti u stanju da se prilikom prolaska kroz uzan otvor dovoljno skupi, a onda po izlasku iz njega da se ponovo raširi i povrati svoj prvobitni oblik, drugim rečima da menja svoje dimenzije zavisno od potrebe. Havok fizički model trenutno koristi preko šezdeset razvojnih timova od kojih su nam neki dobro poznati: Valve Software, Ion Storm, Remedy, Microids, Microsoft Game Studios itd. S obziorm da se cena jedne licence kreće između 40,000 i 70,000 dolara, Havok će mnogim manjim razvojnim timovima ostati samo pusti san. Evo nekih naslova koji koriste ili će koristiti Havok fizički model: Half-Life 2, DeusEx 2, Freelancer, Painkiller, Bulletproof Monk, Mythica, Starsky and Hutch, itd. (Još detalja možete saznati na www.havok.com).

Karma fizički model *(Karma Physics engine)* - najnovija verzija je 1.3 -

Microsoft je kao najjača kompanija u Karma fizički model je multi-platformski endžin i danas predstavlja jedinu pravu konkurenciju Havok-u; karakterišu ga rigid-body dynamics i collision sistemi, a razvila ga je kompanija Mathengine. Karma rigid-body fizički model (simulira realno ponašanje krutih tela) je postao popularan jer je postao sastavni deo Unreal endžina (od njegove verzije 829) i omogućava raznovrsne simulacije: simulaciju sanduka, guma, kostiju, kao i raznih zglobova i spojeva među objektima. Na osnovu ovih jednostavnih blokova mogu se izgraditi kompleksni sistemi koji će se ponašati u skladu sa fizičkim zakonima. Predmeti iz okruženja se mogu pomerati unaokolo, padati, razbijati, sve zavisno od ponašanja igrača. Ovo podrazumeva da na većinu stvari u svom okruženju možete nekako uticati, možda ih iskoristiti u svoju korist. Staviti sanduk na sanduk pa se popeti na njih, gađati neki predmet koji će se realno pomerati zavisno od ugla pod kojim ga pogađate, itd. Iako svestran Karma endžin ne pokriva aspekte poput: animacije tečnosti, tekstila, platna, dima, deformabilnih objekata i slično. Sve u svemu, najpoznatiji deo Karma fizičkog modela je rag-doll model - o kome je već bilo reči. Cena licence Karma fizičkog modela je oko 50,000 dolara. Tako da se brže bolje bacite na štednju, ako planirate da napravite igru svojih snova u okruženju Karma fizike.

Sledeći razvojni timovi će koristiti (ili koriste) Karma fizički model u svojim igrama: SOE, Shiny Entertainment, Ubi Soft, Epic, Lionhead Studios, Paradigm i drugi.

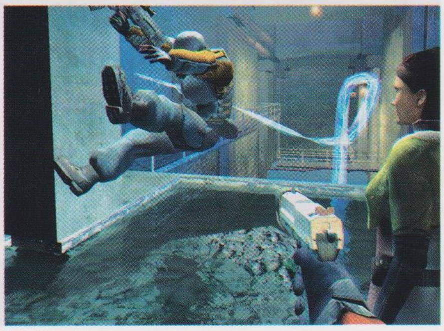
Neki naslovi koji koriste ili će koristiti Karma fizički model: Unreal Tournament; Unreal II: The Awakening; Rainbow Six: Raven Shield; Devastation, Duke Nukem Forever...



Budućnost je iza ćoška

Više od deset meseci pre nego je Do sada vam je jasno da su DOOM3 i Half-life 2 igre koje će obezbediti sigurnu budućnost sledeće generacije 3D video igara. Jedan od najzanimljivijih projekata koji će kostiti The Source tehnologiju je svakako Vampire: The Masquerade - Bloodlines; RPG na kome trenutno punom parom radi Troika Games. Tu pre svega treba istaći mogućnost manipulacije raznim predmetima, što dosta utiče razvoj radnje i rešavanje izvesnih zagonetki u igri. Koristeći već postojeće moći ovog endžina, programeri Troika tima su dodali nekoliko svojih finesa zahvaljujući kojim će se atmosfera u igri dovesti na još napredniji nivo. Na primer: Troika Games se potrudio oko predstavljanja svakojakih vrsta materijala i tkanina, kao i animacije plaštova koje neki od likova nose. Isto tako, očekujemo da će THQ-ov predstojeći FPS S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost doneti nekoliko lepih inovacija svojim tzv. X-Ray endžinom - na kome dugo i marljivo rade braća Rusi. Prema nedavnim izjavama Ruskih programera iz razvojnog tima GSC Game World, X-Ray pruža mogućnost za dizajniranje detaljnih nivoa kako u otvorenom, tako i u zatvorenom prostoru. X-Ray će pokretati nivoe koji imaju preko 3 miliona poligona po frejmu... što je zaista mnogo.

Naravno, da bi videli sve ove novotarije na delu, moramo ćemo da se strpimo još nekoliko meseci. Ipak, jedno je sigurno. U narednih godinu dana ćemo moći konačno da uživamo u blagodetima naslova koji predstavljaju sledeći korak u evoluciji video igara. Budućnost PC igara je svetla i svega nekoliko meseci udaljena. Predstoji nam još puno igara koje će doneti nešto novo na polju fizike i grafike uopšte, zato željno iščekujemo naslove kao što su S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost, HALO 2, Deus Ex 2, Painkiller, Half-life 2, DOOM3, i dr.



Najprodavanije PC igre
ZA KRAJ JULA 2003.

Evo nas ponovo sa spiskom najpopularnijih igara za PC platformu. U tabeli možete pogledati koje su PC igre bile najprodavanije u poslednjoj nedelji jula ove godine prema podacima koje izdaje kompanija NPD Techworld, a ona predstavlja jedinu kompaniju u svetu koja se sa apsolutnim kredibilitetom bavi proučavanjem kretanja na igračkom tržištu. Njene analize se koriste u pravljenju poslovnih strategija kompanija i njihovim rezultatima se veruje. Podaci koje NPDTechworld obelodanjuje odnose se na severnoamerički kontinent, ali se s obzirom na veličinu tamošnjeg tržišta, generalno mogu primeniti i na ceo svet. Svake nedelje se obrađuje ogroman broj podataka sa velikog broja prodajnih mesta i prave razne top 10 tabele koje služe kao precizan pokazatelj aktuelnih trendova.

Pred vama se nalazi tabela najprodavanijih PC naslova u poslednjoj nedelji jula 2003. godine.

10 najprodavanijih u svetu

1. Warcraft III: The Frozen Throne	VU Games	$37
2. The Sims: Superstar	Electonic Arts	$27
3. The Sims Deluxe	Electronic Arts	$41
4. NWN: Shadows of Undrentide	Atari	$23
5. Star Wars Galaxies	LucasArts	$48
6. Warcraft III: Reign of Chaos	VU Games	$38
7. Finding Nemo	THQ	$18
8. The Sims: Unleashed	Electonic Arts	$28
9. Diablo II	VU Games	$20
10. Neverwinter Nights	Atari	$24

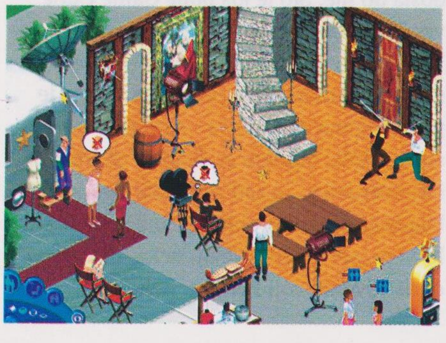
Leto definitivno nije uzbudljivo vreme za pravljenje top lista, ali mi smo neumorni. Blizzard-ov The Frozen Throne je na prvom mestu i drago nam je da je tako, a za vrat mu dišu dva "dosadna" naslova - naravno reč je o večitim Simsima. Dosta visoko se plasirao Bioware-ov RPG NWN: Shadows of Undrentide koji je očigledno doprineo popularnosti originalne igre te se ona našla na desetom mestu.

U sredini je došlo do pomeranja pa je utrčala i podvodna avanturica Finding Nemo (THQ), a samo začelje nam donosi dva starija naslova: Diablo II i originalni Neverwinter Nights. Sa liste je u protekla dva meseca ispalo nekoliko naslova, od kojih je svakako najzanimljiviji GTA: Vice City.

Hm, nemam ja ništa protiv Simsa, samo nikako da se broj njihovih naslova na tabeli smanji - doći će i to vreme, kad tad.

Kao i uvek priložene cene igara su okvirne i važe za tržište Sjedinjenih Američkih Država, tek toliko da znate.

Kako god, do sledeće tabele uživajte u igranju VAMA omiljenih igara.



Vesti iz sveta biznisa

Lešinari kruže oko 3DO

Kao što smo i predvideli u rubrici šuška se, 3DO je totalno puk'o i sad, kao što to biva u svetu u kom nema milosti za poslovne neuspehe, na sahranu su došli mnogi: i zvani i nezvani. S obzirom da je kompanija bankrotirala, poverioci će rasprodati svu njenu imovinu što uključuje i sva prava na objavljivanje igara. Da tu ima interesantnih stvari pokazuje i solidno interesovanje drugih kompanija iz biznisa: pored JoWood Productions-a koji je i sam u priličnim problemima, pojavili su se i Software AG, Turbine Entertainment Software, Crave Entertainment i Namco Hometek. Navedene kompanije i nisu previše uticajne, međutim u poslednjih nedelju dana interesovanje su pokazali i veliki igrači poput Microsoft-a, Eidos-a i Ubi Soft-a. Situacija postaje zanimljiva, jer se još ne zna ko će šta moći da kupi i ko ima kakve interese. Inače 3DO je kao razvojni tim bio poznat po konzolnim naslovima za PS2 - Dragon Rage, High Heat Baseball, Portal Runners, Shifters, Jacked itd. Kao izdavač znali smo ga i po sledećim naslovima: Army Men: RTS, Heroes of Might & Magic serijalu, Might & Magic IX i drugim. Zanimljivo je da je 3DO svojevremeno sam napravio igračku konzolu i licencirao je Samsung-u, Panasonic-u, Toshiba-i, Goldstar-u, itd.

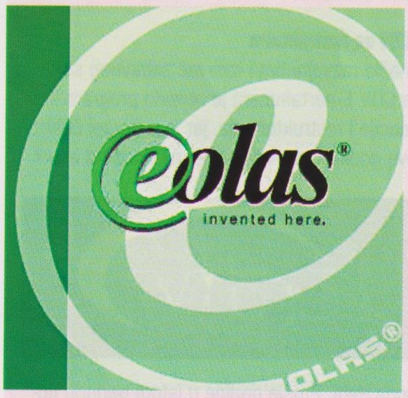
Vesti iz sveta biznisa

Yahoo sve jači

Na tržištu pretraživača Interneta trenutno postoje samo tri glavna igrača: Yahoo, Google i Microsoft (MSN). Google i dalje važi za neprikosnovenog šampiona, ali Yahoo mu se prilično brzo približava. Vodeći se maksimom da je najbolja konkurencija ona koje nema, Yahoo je odrešio kesu i odlučio da pazari jedan od boljih pretraživača, Overture, plativši ga 1.6 milijardi dolara. Ovolike pare nisu dali bez razloga - Overture je nekoliko meseci pre toga kupio FAST (All The Web search engine) i AltaVista-u, pa je tako Yahoo jednim potezom ubio nekoliko muva. Takođe i Yahoo je pre ove kupovine kupio prilično kvalitetan Inktomi search engine, kako bi bio što manje vezan za Google. Kao što znate (a možda i ne) Yahoo je najstariji pretraživač na netu, čije direktorijume još uvek edituje živo biće, dok za pretraživanje neta koristi usluge Google-a. Uskoro možemo očekivati da će se Yahoo i potpuno odvojiti od Google-a, čim Inktomi bude u stanju da zadovolji visoke standarde za kvalitetno i brzo prikazivanje rezultata pretraživanja.

Microsoft izgubio $521 milion

Ne, niko se nije kockao akcijama na berzi, niti ulagao pare za ekstra brz obrt, jednostavno, eksplicitno je pokazano da se zakon mora poštovati pa makar u pitanju bila i najjača IT kompanija na svetu. Radi se o sledećem: kompanija Eolas Technologies je još '99 tužila Microsoft navodeći da joj je ukrao patentiranu tehnologiju koja je omogućavala pojedinim mini aplikacijama da rade sa Internet Explorer-om. Po rečima ljudi iz Eolas-a ta tehnologija na kojoj se zasniva rad plug-in-ova i apleta je bila jedna od ključnih koja je omogućila Microsoft-u da se bori i kasnije pobedi Netscape Navigator (kasnije postaje deo AOL Time Warner imperije). Kompaniju Eolas je osnovao profesor kalifornijskog univerziteta Michael Doyle. Sve u svemu sudija federalnog suda je presudio da Microsfot mora da isplati štetu oštećenoj kompaniji i to u visini od 520.6 miliona dolara. Ostaje samo pitanje da li će i kada Eolas videti te pare jer će se sad Bill-ovi advokati baciti na žalbe, žalbe, žalbe...i to će da traje, traje, traje... Još jedna zanimljivost - Eolas je izmislio ono čuveno "e" kojim počinju E-.Commerce, E-cliient, itd.; pogledajte logo kompanije.



Vesti iz sveta biznisa

id Software više nije dobar

U jednoj od najpoštovanijih razvojnih kompanija na igračkom tržištu ponovo dolazi do potresa. Jedan od glavnih dizajnera Greame Levine je napustio kompaniju i odlučio da se pridruži Ensemble Studios-u (u vlasništvu Microsoft-a) poznatom po Age of Empires serijalu. Prema sopstvenim rečima on će se u novoj kompaniji prvenstveno baviti dizajnom igara, mada je nje-

govo pravo "zanimanje" developer. Devine se pridružio id Software-u 1999. godine i radio je na Quake III Arena-i, Team Arena-i i na još nekim projektima. Takođe je aktivno učestvovao na stvaranju DOOM-u III i to u raznim ulogama, od menadžera projekta do programera. Zanimljivo je da su pored njega još dvojica bivših programera iz id Software-a našla "uhlebljenje" u Ensemble Studios-u: Sandy Peterson (radio na Doom, Doom II i Quake-u) i Paul Jaquays, dizajner nivoa. Promene u životu svakako prijaju, a s obzirom da se i id Software i Ensemble Studios nalaze u Dalasu, Greame bar nije morao da preseljava stvari.

CDV se restruktuira

Nemački razvojni tim i izdavač zabavnog softvera CDV Entertainment je objavio program konsolidacije i restruktuiranja, jer je u drugoj četvrtini ove godine zabeležio solidan minus od oko 4 miliona evra. Prošle godine u istom periodu gubitak je iznosio "samo" 1 milion. Za sadašnji gubitak se najviše okrivljuje nepoštovanje rokova, kao i relativno slaba prođa na tržištu, bar što se pojedinih naslova tiče. Kada fali para, slede otpuštanja, što naravno znaju i zaposleni u ovoj kompaniji i to u svim njenim sektorima, ali je još uvek nepoznato koliko će ljudi morati da potraži novi posao. Jedan od krivaca nezavidne situacije su i nerealno postavljeni ciljevi, pa je naslov Heaven and Hell podbacio za čitavih 930,000 od očekivanog, dok je projekat Galaxy Andromeda otkazan. Pre neku godinu CDV je poslovao sa vrlo malim minusom od tek 185,000 i bio perspektivna kompanija. Vremena se menjaju,a njihove akcije su sa 5.5 dospele na 3.7 , sa tendencijom daljeg pada.

Živi prodavajući maglu

Ako ste mislili da prodaja magle uspeva samo na ovim našim prostorima, moraćemo da vas razuverimo. Naime, Julian Dibbell, Amerikanac iz San Franciska i fanatični igrač popularnog MMORPG naslova Ultima Online, je na zaprepašćenje mnogih odlučio da napusti svoj posao. OK, sasvim normalna vest, čovek nije bio zadovoljan i hteo je promenu. E pa nije sasvim normalna vest s obzirom da je on odlučio da zarađuje za život prodajući virtuelne predmete iz same igre i to igračima koji su spremni da za njih plate pravim novčanicama. A njih ima više no što mislite. Ultima Online trenutno igra preko 250,000 igrača i mnogi od njih nedeljno igrajući provedu više od 20 časova. Julian je odlučio da prodaje oklope, oružje, virtuelni novac kao i mnoge druge predmete i od toga zarađuje pristojne pare. Njegov "radni dan" počinje odlaskom na lokaciju u igri gde se obavlja trgovina među igračima i proverava stanje stvari, kao na pravoj berzi. Ukoliko nađe ono što ga interesuje ili ono što zna da će moći dobro da proda, obavlja kupovinu i posle pronalazi kupca za pravi novac. Tvorac igre, kompanija Origin je vrlo zadovoljna razvojem situacije jer se ovime popülariše igra pa se nadaju da će privući nove igrače eventualnim mogućnostima za pravu zaradu. Zanimljivo je da je Sony svojevremeno pokušavao da spreči ovakav vid trgovine među igračima njegovog Everquest-a (sada ima oko 450,000 igrača), ali nije imao mnogo uspeha.

Massive Assault na 360°

Odmah da napomenemo da se ovo 360 odnosi na pun krug, a ne na temperaturu. Massive Assault je akciona igra koju rade Tri Sinergy i GMX Media i smeštena je u budućnost. Na šest udaljenih planeta vodićete borbe protiv tajne alijanse "Shadow Clique". Pobunjenici iz alijanse su odlučili da preuzmu vlast na zemlji, tako što će prvo osvojiti njene kolonije i sebi obezbediti glavne resurse za konačan napad. Rat za globalnu dominaciju započinje i sasvim je neizvesno ko će izaći kao pobednik - naravno, kraj vam nećemo otkriti jer ga ni mi ne znamo, jedino nam je poznato da svi ginu... ;-)). Međutim, ono što ovu igru izdvaja (po rečima razvojnog tima) iz mora sličnih je 3D engine koji omogućava izuzetan panoramski pogled u svih 360°. Dakle, gde se god budete okrenuli moći ćete da vidite ceo pejzaž i imaćete osećaj da se nalazite u specifičnom okruženju. Igra neće biti ni laka, ni teška, ali ćete morati da vodite računa o mnogim stvarima, jer će se snage alijanse, zahvaljujući dobrom AI-ju uvek prilagođavati situaciji. Igra izlazi krajem septembra.

Mace Griffin samo kod nas

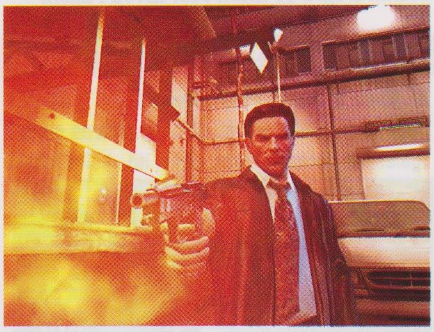
Pod ovim "kod nas" podrazumevamo staru dobru Evropu - pa red je da i mi ponekad imamo nešto što Amerika nema. O čemu se radi? Naime, posle po njihovom mišljenju katastrofalnih rezultata (koji i nisu tako loši objektivno gledajući) ostvarenih u prvom periodu prodaje Xbox i PS2 verzije igre, Vivendi Universal je odlučio da PC verziju svog FPS-a, Mace Griffin: Bounty Hunter izda samo u Evropi. Amerika će očigledno morati da se snalazi kako zna i ume da bi došla do nje. Što je još bolje Game Cube verzija se neće ni izdavati, jer verovatno Vivendi pretpostavlja da bi u ovakvoj situaciji blamaža bila prevelika. A igra je po mnogima zanimljiva - zamislite samo sledeći mix: Starlancer, Soldier of Fortune i Mercenaries... a sad zamislite i podosta bagova i drugih problema, koji su istina vrlo brzo ispravljeni. Neka, neka, nek' se vidi da Vivendi voli Evropu, hehe...

Medal of Honor: Pacific Assault najavljen

EA je zvanično najavila sledeći naslov u Medal of Honor serijalu, Medal of Honor: Pacific Assault, nastavak jedne od najboljih pucačina svih vremena MoH: Allied Assault. Ovaj put igrači će se potruditi da oteraju japansku vojnu silu sa pacifičkog mora i kopna. Koliko je za sada poznato za ovaj naslov je spreman i potpuno novi engine. Evo šta EA ukratko kaže o novoj igri: "MoH: Pacific Assault igračima dočarava pravi osećaj smelosti i hrabrosti koji je bio potreban da bi se američke trupe suprotstavile Japancima posle početnog šoka zbog Perl Harbur katastrofe. Igrač će biti u ulozi Tom Conlin-a, mladog vojnika koji je pukim slučajem preživeo napad na Perl Harbur, pa će predvoditi napad na Guadalcanal i na kraju u pobedničkom jurišu proći plažama atola Tarawa. Naoružani refleksima i raznovrsnim, autentičnim naoružanjem igrači će, po svaku cenu, morati da zaustave japansku ratnu mašineriju." Naravno da se nove jedinice, oružja i priča podrazumevaju.

Max Payne 2 nam je sve bliži

O Ljubavna priča a'la film noir. Ove reči razvojnog tima svakako deluju kao neobičan podnaslov za neku kompjutersku igru, ali očigledno da je Max Payne 2: The Fall of Max Payne probudio pritajene emocije kod pojedinaca u ekipi. Nastavak jedne od najboljih igara u poslednjih nekoliko godina se polako privodi kraju (navodno izlazi do kraja godine), a napetost i uzbuđenje kod mnogobrojnih obožavalaca prve igre raste. Priča u kojoj žestok momak kome je namešteno ubistvo rešava stvari na svoj način je možda i potpadala pod kliše, ali su svi njeni elementi izuzetno efikasno bili uklopljeni. U nastavku pred vama će biti zadatak da pomognete Max-u da prođe kroz lični pakao dok se bude iskupljivao i naplaćivao stare dugove (od nas možete očekivati najavu u skorije vreme). Kako se saznaje, sve ono što je krasilo prvi deo će u nastavku biti još bolje i savršenije - engine je pretrpeo dosta poboljšanja i dodati su elementi Havok fizičkog modela, pojačani su grafički efekti i ubačene druge vizuelne poslastice, priča je produbljena i sadržajnija, a slobodno očekujte i mnogo jači filmski ugođaj. Jedini problem može da predstavlja najavljeni termina za izlazak igre - kao što znamo za kraj godine su najavljeni i Half-Life 2 i DOOM 3 (što čisto sumnjamo), sve u svemu jaka konkurencija. Ako budete u trilemi, jednostavno kupite sve tri igre i mirni ste... do idućeg leta.



Za čim lude u svetu

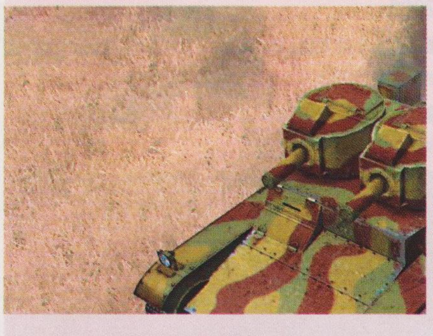
1. **Painkiller** (FPS) - Dreamcatcher., 21. oktobar 2003.
2. **DOOM III** (FPS) - Activision, kada bude gotov - 2003.
3. **Homeworld 2** (RTS) - Vivendi Universal, datum ?.
4. **Gothic II** (RPG) - Atari, 7. oktobar 2003.
5. **Loose Cannon** (Akcija) - Ubi Soft, datum ?.
6. **Lords of the Realm III** (RTS) - Vivendi, jesen 2003
7. **Call of Duty** (FPS) - Activision, kraj oktobra 2003.
8. **Legacy of Kain: Defiance** (Akcija) - Eidos, novembar 2003.
9. **Midnight Nowhere** (Avantura) - Buka Ent., 26. septembar 2003

10. **Total Annihilation 2** (Strategija) - Infogrames, 26. novembar 2004
11. **Half-Life 2** (FPS) - Vivendi, 14. novembar 2003.
12. **Schizm 2** (Avantura) - Mindscape, četvrti kvartal 2003.
13. **Chrome** (FPS) - Strategy First, treći kvartal 2003.
14. **Civilization III** (RTS) - Atari, 7. novembar 2003.
15. **Voodoo Islands** (Akcija) - KOCH Media, datum ?
16. **Deus Ex: Invisible War** (FPS) - Eidos, decembar 2003.
18. **Warlords IV: Heroes of Etheria** (RTS) - Ubi Soft, 21. novembar 2003.
19. **Black&White 2** (Simulacija) - EA, datum ?
20. **Far Cry** (FPS) - Ubi Soft, novembar 2003.

Ovo neće skoro

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
Novi set dodatnih misija za popularni RPG-a koga radi Bioware. Kako je predviđeno u Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark ćete moći da igrate sa likovima koji su levelovali iznad petnaestog nivoa, ali imaćete i mogućnost da uvezete već postojeće likove iz Shadows of Undrentide. Ako sve bude išlo po planu sadržajnija priča, puno neviđenih stvorenja i kompletno nova avantura vas čekaju u februaru iduće godine. Igru izdaje Atari.

Battlefield Command
Da li će ovo biti još samo jedna u nizu strategija



sa temom iz drugog svetskog rata ne znamo, ali znamo da će igrači učestvovati u preko 100 misija i komandovati velikim brojem autentičnih jedinica iz tog perioda (oko tri stotine), boreći se na strani saveznika ili Sila Osovine. Igra će pokrivati sve važnije bitke drugog svetskog rata, od napada na Poljsku do pada Nemačke 1945. Igru izdaje Codemasters i treba da se pojavi tek na proleće 2004.

Sam & Max Freelance Police
Povratak čuvenog para, pas i zec, u izdanju LucasArts-a se najavljuje za proleće 2004. godine. Kakve će sve zagonetke morati da reše i sa kakvim kriminalcima da se suoče ova dva vrlo simpatična i popularna lika, ostaje da vidimo, a Lucas Arts obećava ludu zabavu.

Call of Cthulhu: Beyond the Mountain of Madness
Nastavak akcione horor avanture iz prvog lica nosi naziv Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, a svojim jezivim sadržajem i izuzetnim okruženjem će uterati strah u kosti. Unapređen "sanity" sistem koji prikazuje u kom stepenu gubite zdrav razum će ovog puta još vernije reprezentovati vaše ludilo. Sve u svemu haos igra. Međutim, ne bi li se propisno isprepadali moraćemo da sačekamo kraj iduće godine. Izdavač PC verzije je još uvek nepoznat.

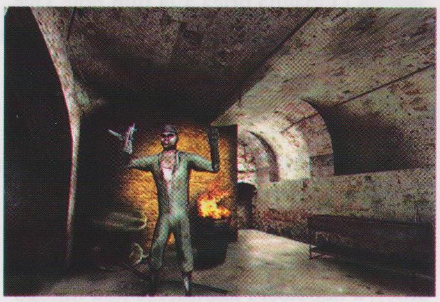
Escape from Alcatraz
Zanimljiva igra koja u sebi kombinuje nekoliko žanrova: akciju, avanturu i strategiju. Cilj igre će biti oslobađanje zatvorenike raznih specijalnosti. Usput ćete sabotirati vladina (otkud Vladimir u Alkatrazu?) nastojanja da vam stane na put. Na kraju komandant pobunjenika mora osloboditi vođu svoje frakcije zatočenog u čuvenom zatvoru Alcatraz. Igra će biti zabavna, jednostavna za igranje i vrlo dinamična. Izdaje je nemački CDV, a treba da se pojavi na leto 2004

Planet DOOM

S obzirom da se uskoro održava redovan QuakeCon (u vreme zaključenja ovog broja...), na kom će se sigurno pokazati i dokle se stiglo sa radom na DOOM-u 3, jedan od najvećih igračkih sajtova GameSpy je podigao poseban sajt posvećen prvenstveno ovoj igri i nazvao ga PlanetDOOM. Ovaj sajt se pridružuje drugim GameSpy popularnim sajtovima poput (Planet HalfLife, PlanetUnreal, PlanetBattlefield, itd.) i pružaće igračima sve moguće informacije vezane za ovaj FPS sledeće generacije. Između ostalog biće tu i vesti, šotova iz igre, intervjua, fajlova, foruma posvećenih igri i još mnogo toga. Međutim, neće se zaboraviti ni na prethodne DOOM igre, pa ćete moći da nađete korisne informacije i o njima. PlanetDOOM će startovati paralelno sa QuakeCon okupljanjem. Ako niste znali krajem godine se obeležava desetogodišnjica prvog DOOM-a, pa ćete na sajtu naći i pregršt zanimljivih informacija o ovom jubileju. Svakako proverite.

Hannibal na vašem PC-ju

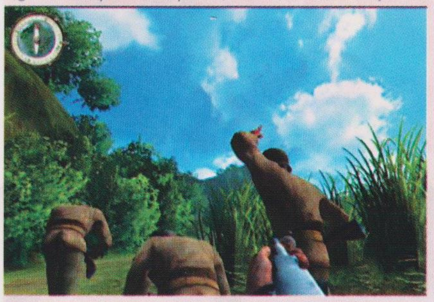
Pripazite se, jer će krajem novembra na vaše kompjutere stići "simpatični" Hannibal Lecter, među ortacima poznat i kao Hannibal the Cannibal (Hanibal ljudožder). Ovde se na sreću radi o novoj pucačini iz prvog lica Hannibal - The Game, koja će pokušati da na monitor prenese jezivu atmosferu koja je karakterisala legendarni film Ridley-ja Scott-a (Kad jaganjci utihnu). Znam da se već radujete ulozi negativca, ali u igri ćete biti žensko, odnosno agent FBI-ja, Clarise Starling (igrala je Jodie Foster) koja će poštujući procedure morati da uhvati opasnog doktora. Igra će imati šest nivoa i zasnivaće se na originalnom scenariju, a Clarice, (tj. vi) će koristeći metode poput



hapšenja, ispitivanja, forenzičke analize i infiltracije pokušati da reši slučaj serijskog ubice. Usput će se suočiti sa brojnim izazovima direktno vezinim sa svetom masovnog ubice i njegovim psihološkim profilom koji će joj na kraju ukazati osnovni razlog zbog kog je doktor Lecter otišao u ludilo (lud? ma neee...). Igru će pokretati Lithtech-ov Jupiter 3D engine (kao i u NOLF2), a gotova verzija treba da se pojavi u novembru. Očigledno je da će novembar biti vreo mesec, bar što se igara tiče.

Ovo neće skoro

Medal of Honor: Pacific Assault
Ponovo drugi svetski rat, ali ovog puta na moru (galebovi, peščane plaže, bikini, itd...). Još jedan



naslov u čuvenom serijalu koji se bavi ratnim okršajima na Pacifiku. Igra kroz 25 nivoa kombinuje sedam velikih misija, a uz to ima i devet multiplayer mapa sa mnogo novih lokacija, oružja i jedinica. Vojnici će moći da stiču iskustvo koje će im pomoći da se efikasnije bore protiv neprijatelja, a igrači će imati pristup na čak 21 istorijski autentičnu lokaciju. Igru naravno izdaje EA i kako je najavljeno pojaviće se u januaru 2004.

Ovo neće skoro

Black & White 2
Radi se o već dobro poznatom nastavku još poznatije igre nastale saradnjom Linohead studija i EA-ja, u kom je neobično kretanje kamere iz originala najzad regulisano i u kom će se igrač osećati kao bog, u pravom smislu te reči. U ovoj strategiji gradićete i grupisaćete armije, vodićete ih iz bitke u bitku, ili ćete ih "vezati" za vašu svetu životinju koja će ih predvoditi u napadima i opsadama. Grafika bi trebalo da nas sve zapanji, ali do tog momenta će proći bar još šest meseci. Naime, igra treba da se pojavi pred kraj ove godine.

šuška se ...

„Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto..."

IGN je voćka čudnovata

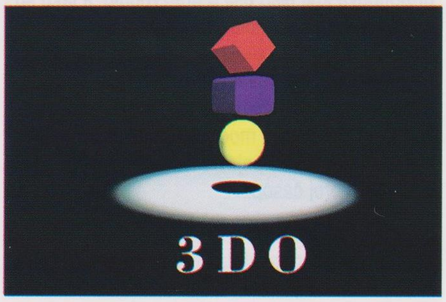
Najverovatnije najveća medijska grupacija na svetu, koja se bavi tehnologijama vezanim za igračko tržište, Ziff Davis Media Group, (između ostalog izdaju i PC Magazine, Computer Gaming World, itd.) je poželela da kupi kompletnu IGN Internet mrežu u koju spada i najuticajniji igrački sajt na svetu koji obrađuje verovatno svaki mogući aspekt ovog vida zabave i ima čak 5 miliona pretplatnika. U svetu velikog biznisa ponuda od 40 miliona dolara koju je Ziff Davis učinio nije bog zna kako velika, ali je svakako dovoljna da vas natera na razmišljanje. Po mnogim mišljenjima ovoliki novac za sajt ovog tipa, istina, najjači na svetu je ipak preteran, ali što je još zanimljivije rukovodstvo IGN-a je glatko odbilo ponudu. Verujemo da već imaju neku računicu kada su se tako lako odrekli 40 miliona dolara. Primera radi Game Spot je svojevremeno, u mnogo boljim vremenima za dot.com biznis, prodat tek za 18 miliona. E kad te pare udare u glavu...

Vivendi Universal Games izbliza

Da je VU Games u problemima to znamo odavno, ali izgleda da je rukovodstvo ove velike firme tek sada počelo da se osvešćuje i da traži načina da spase brod koji tone. Ne primer, angažovanje Jim-a Wilson-a je bio jedan od poteza koji je slikovito pokazao stanje u kompaniji - naime čovek je bio u rukovodstvu firme i ujedno producent igara; no što je najbolje, u životu nije odigrao ni jednu jedinu igricu. To ga nije omelo da tvrdi kako će ipak napraviti uspeh sa nekim svojim naslovima, koji naravno nikad nisu ugledali svetlo dana. Umesto na dole njegov rejting je išao na gore, a kada je doterao cara do duvara, glavni likovi u firmi pokušavaju da ga se na što tiši način otarase. Situacija im nije blistava, a naslovi koje su potpisali su sve gori od goreg: Fast and Furious, Cat in the Hat, Battlestar Galactica; Sierra (u vlasništvu Vivendija) je izdala The Hobbit koji ne interesuje nikog i još neke naslove koji su podigli troškove do neslućenih visina.

3DO je konačno umro

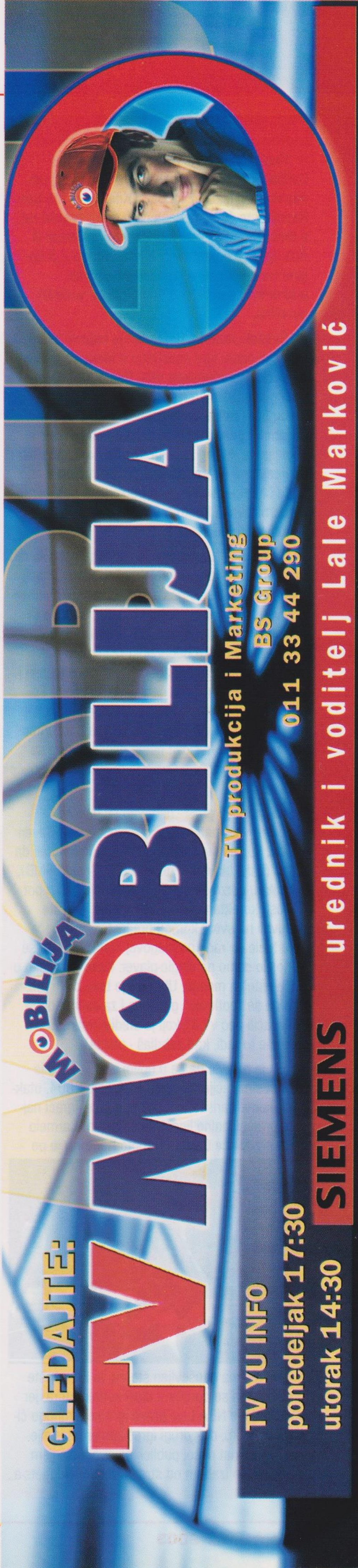
Kompanija 3DO više ne postoji. Vlasnik kompanije je na ovogodišnjem E3 sajmu pokušao da nađe nekog ko bi otkupio kompaniju, ali



očigledno niko nije želeo da se zaleti. A što? Pa naslovi kojima se 3DO ponosio (čime se budala ponosi...) su High Heat Baseball i Four Horsmen of the Apocalypse. Na njima je radilo i do sto ljudi što je potpuno omelo organizaciju posla, kasnili su mesecima i na kraju stavili katanac na bravu. Desetak zaposlenih je ostalo da počisti smeće i ugasi svetlo po izlasku iz službenih prostorija. Izlaz je u proglašenju bankrotstva - živeo 3DO!

I Ubi Soft greši

Ko kaže da veliki nisu u stanju da progutaju laži, samo ako su dobro upakovane. Naime, šuška se da je Ubi Soft Montreal (ogranak Ubi Soft-a) unajmio Andre Roy-a, bivšeg višeg službenika Vircom Interactive-a, koji je radio na MMORPG naslovima. Nestručnost dotičnog je dovela do velikog pada aktivnih pretplatnika MMORPG-a na njihovim serverima, pa je kompanija zbog toga platila sedmocifreni danak. Poene kod pretpostavljenih je dobijao sabotirajući ostale članova tima. Ovako "efikasnim" radom je nanosio štetu samoj kompaniji, pa je na kraju zajedno sa ostalima dobio šut kartu. Tako mu i treba kažete vi, međutim, takav lik uspeva da ubedi čelnike jednog Ubi Softa da je dovoljno kompetentan i dobija radno mesto producenta online naslova (bitna stavka u ovoj kompaniji). Nadajmo se da Ubi Soft Montreal neće doživeti sličnu sudbinu kao nesretni Vircom.



Flash Live

▶ Ruska kompanije Akella (Pirates of the Caribbean) je upravo najavila rad na novoj pomorskoj simulaciji PT Boats: Knights of the Sea. Radnja igre će biti smeštena u drugi svetski rat, a moći ćete da igrate kao saveznik, Nemac ili Rus. Igru će pokretati kvalitetan Storm 2.5 engine (unapređena verzija dvojke), pa se pripremite za neviđeno dobar prikaz vodenih površina.

▶ Švedski razvojni tim Iridon je najavio Wanted Guns, akcionu igru smeštenu u Meksiko u doba američkog građanskog rata. Ova pucačina iz trećeg lica (uz mogućnost prelaska u pogled i iz prvog lica) treba da se pojavi na zimu, a igrači će jahati i pucati do mile volje po raznovrsnim lokacijama divljeg zapada. Oružje će takođe biti interesantno jer se razvojni tim potrudio da ono bude što autentičnije. Kao podloga je najavljena i modernizovana kantri muzika... baš se pitamo kako li će to da zvuči

▶ Kompanija Nova Logic je nedavno najavila rad na novom multiplayer projektu koji koristi Black Hawk engine, a već posle mesec dana su pomerili prvobitno određen datum izlaska. Radi se o naslovu Joint Operations, koji je smešten u Indoneziju u blisku budućnost (zanimljiva lokacija); zemlja je pred raspadom, politička situacija je usijana, drugim rečima ne zna se ko pije, a ko plaća. Borbe će se sinhronizovano voditi na kopnu, na moru i u vazduhu. Tek da vas upozorimo da ono Joint iz naslova nema nikakve veze sa pušenjem... Igra će se izgleda pojaviti tek sledeće godine.

▶ Ko radi taj i greši - nedavno se pojavio zvaničan v1.4 patch za igru Rainbow Six: Raven Shield, koji su svi vlasnici igre odmah pohitali da skinu (i nije bio nešto debeljuškast, nekih 6MB), međutim, ubrzo se otkrilo da peč nije baš u potpunosti korektan. Naime, kampanje koje ste sačuvali na svom kompu pre instaliranja peča nisu htele da rade po njegovoj instalaciji, što se odnosilo samo na single-player. Kako je greška u peču oštetila mnoge, Ubi Soft je brže bolje priznao da se "potkrala" greškica i za sedam dana su izbacili peč v1.41 koji je sredio stvari. Eto kako se to radi, kad zabrljaš - priznaš.

▶ EA je najavio da će u novoj verziji najbolje basket simulacije na svetu NBA Live 2004, utakmice komentarisati dve poznate face, igrači najjače profesionalne lige: Vince Carter i Carmelo Anthony. Vince Carter (Toronto Raptors) je po

svojim rečima oduševljen što mu je EA uopšte predložio da se oproba u ulozi komentatora, jer smatra da je NBA Live prava igra koja mnogo čini za košarku, dok drugi igrač-komentator nije mnogo poznat našoj publici; na ovogodišnjem draftu je bio izabran od strane Denver Nuggets-a..

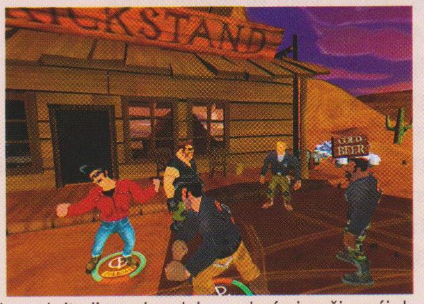
Flash Live

▶ Najavljujući dugo očekivani i na E3 sajmu vrlo zapažen naslov Half-Life 2, Valve je u poslednjih mesec dana svaki treći-četvrti dan izbacivao po neki filmčić (Bink video, rezolucija 1024x768) iz igre i time dodatno podgrevao atmosferu. Kako se čekanje produžava (najnoviji datum pojavljivanja igre pomeren je na 14. novembar ove godine) mnogi su počeli da gunđaju, ali ako ništa drugo mora se priznati da su filmovi iz igre prva klasa.

▶ Sredinom avgusta pojavio se demo za novi skup dodatnih misija za igru Battlefield 1942 pod imenom Secret Weapons of WWII. U demo je stalo čak deset, od ukupno šesnaest novih oružja i vozila, a među kojima se nalazi i sedam prototipova koji nisu ušli u proizvodnju, a lako su mogli da preokrenu tok rata. Jedini nivo koji može da se proigra u demou se zove Hellendroon. Inače ovaj set misija donosi i osam novih lokacija na kojima će se odvijati borbe, kao i nekoliko novih modova. Ako sve bude išlo po planu igra će se pojaviti nekoliko dana pošto izađe ovaj broj časopisa.

▶ Zaboravite na Full Throttle;

Lucas Arts je pre neki dan u vrlo šturom obaveštenju za javnost obelodanio da se rad na neobičnoj futurističkoj avanturi Full Throttle: Hell on Wheels obustavlja i nema dalje. Kažu kako nisu želeli da razočaraju obožavaoce igre izdavanjem naslova koji ne bi zadovoljio neke nji-



hove kriterijume i nadaju se da će igrači moći da ih razumeju. Koliko će ih razumeti ne znam, ali znamo da je ovaj naslov trebalo da bude jedan od jačih u ovoj godini.

▶ Activision je ozbiljan u nameri da sa svojim FPS-om Call of Duty napravi dar-mar na igračkom tržištu, pa je za sinhronizaciju glasova dva glavna junaka u igri angažovao profesionalne glumce Jason-a Statham-a (Snatch, Ghosts of Mars) i Giovanni Ribisi-ja (Saving Private Ryan, Gone in Sixty Seconds). Osim toga angažovan je i filmski producent i scenarista Michael Schiffer (Crimson Tide, Colors, The Peacemaker) koji će svojim umećem akciju u igri učiniti još dinamičnijom. Call of Duty se očekuje na jesen, ali još nije preciziran datum izlaska.

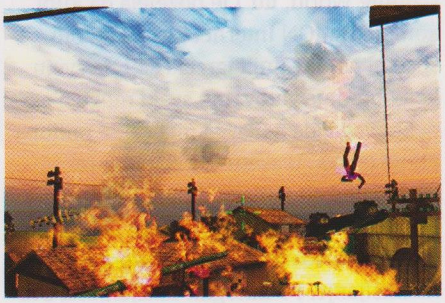
▶ Švedski razvojni tim Iridon je najavio Wanted Guns, akcionu igru smeštenu u Meksiko u doba američkog građanskog rata. Ova pucačina iz trećeg lica (uz mogućnost prelaska u pogled i iz prvog lica) treba da se pojavi na zimu, a igrači će jahati i pucati do mile volje po raznovrsnim lokacijama divljeg zapada. Oružje će takođe biti interesantno jer se razvojni tim potrudio da ono bude što autentičnije. Kao podloga je najavljena i modernizovana kantri muzika... baš se pitamo kako li će to da zvuči.

šuška se

„ Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto...“

Postal se odbranio

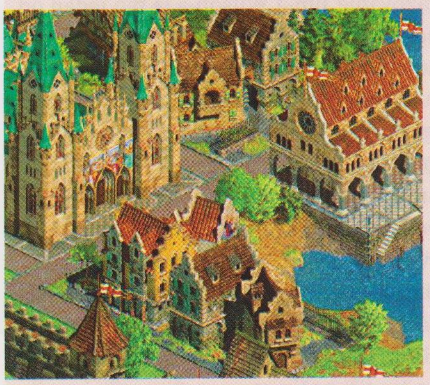
Trebalo je punih šest godina, ali na kraju se isplatilo. Running With Scissors, kompanija, tvorac kontraverznih igara Postal i Postal 2, je dobila spor koji je dugo godina vodila sa amer-



ičkom poštom. Organizacija američkih pošta je još '97 podnela tužbu protiv RWS jer je po njihovom mišljenju igra Postal otvoreno blatila njih i zanimanje kojim se bave. Možda i jeste blatila, ali svakako ne s namerom... Kako god, sud je očigledno bio objektivan i presudio u korist RWS pokazavši da veliki ne moraju uvek da pobede. Hm, to se vidi i iz Microsoft-ovog slučaja (pročitaj - industrijske vesti).

Flash Live

▶ EA je najavio da će u novoj verziji najbolje basket simulacije na svetu NBA Live 2004, utakmice komentarisati dve poznate face, igrači najjače profesionalne lige: Vince Carter i Carmelo



Anthony. Vince Carter (Toronto Raptors) je po svojim rečima oduševljen što mu je EA uopšte predložio da se oproba u ulozi komentatora, jer smatra da je NBA Live prava igra koja mnogo čini za košarku, dok drugi igrač-komentator nije mnogo poznat našoj publici; na ovogodišnjem draftu je bio izabran od strane Denver Nuggets-a.

ALFAMEDIA GROUP

POPUST !!!

CD-R	100 kom	1000 kom
Optical Storage 32x	16.25	14.62
Ultra Green 48x	16.90	15.21
Princo 40x	19.50	17.55

DVD-R
80 din.

CD Box	100 kom	1000 kom
Single	7.80	7.00
Double	10.40	9.36
Slim	7.80	7.00

DVD Box
14.65 din.

SMART BUY
CD-R Silver
CD-R Black
CD-RW

Verbatim
CD-R
CD-R Slim
CD-RW

Business Card CD
39.6 din.

Mini CD 200MB
39.6 din.

RAFLATAC®
CD Nalepnice
14x28 cm

EXTRA !!!
Pioneer A05
DVD-R / RW 4x / 2x / 16x
din.
12 960

Tastature i miševi:
A4 TECH SINCE 1987
Logitech
SAMSUNG

Admirala Geprata 17
radno vreme: **09 - 18 h**

011/3611-508

www.alfamedia.co.yu
office@alfamedia.co.yu

Veleprodaja: 063/320-553

SIMCITY 4 RUSH HOUR

Simsi u špicu

Za početak jedno pitanje: šta mislite kako je Arnold Schwarzenegger naučio osnovne postavke visoke politike koja mu sad omogućava da se kandiduje za guvernera Kalifornije? Verovali ili ne igrao je SimCity 4 do besvesti...

Igranje SimCity-ja 4 je mnogo više od puke zanimacije da vam prođe vreme, to je pravi doživljaj kome treba posvetiti puno slobodnog vremena. Naime, radi se o jednoj od najkompleksnijih simulacija na igračkom tržištu. U želji da sa ovom igrom učine još jedan korak napred, kreativci iz Maxis-a su odlučili da naprave i skup dodatnih misija koji će nositi naziv SimCity 4 Rush Hour. Pošto su članovi Maxis-a bili više nego predusretljivi, iskoristili smo priliku i porazgovarali sa njima o novom saobraćajnom sistemu, tehničkim i vizuelnim poboljšanjima u igri, kao i još o nekim stvarima.

Game info

IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM Maxis
ŽANR Menadžerska simulacija
SAJT IGRE http://www.simcity4.com/
DATUM IZLASKA septembar 2003.

Gamer: Koliko dugo vaš tim radi na ovoj igri?

Maxis: Na ovom skupu dodatnih misija radimo od januara 2003., a prve ideje smo dobili u završnim fazama SimCity-ja 4.

G: Da li vam se dopada reakcija igrača kojom su propratili izlazak SimCity-ja 4 i da li su njihovi predlozi i saveti bili korisni za vas?

M: Naravno da nam pozitivne reakcije prijaju i iskreno nam je drago što je stiglo toliko saveta. Igrači su u njima najviše tražili da razradimo saobraćaj, a kao dokaz da uvažavamo dobre predloge jeste činjenica da smo ovom segmentu posvetili posebnu pažnju, a i uneli smo nešto neočekivano

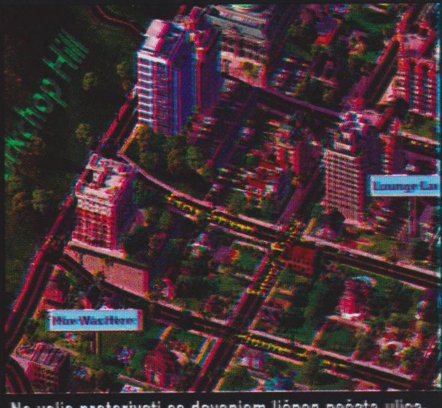
G: Znam da se mnogo igrača žalilo na pojedine bagove u SimCity-ju 4; neke od njih ste sredili pečom, ali je određen broj ipak ostao. Da li će oni biti uklonjeni kada Rush Hour bude izašao?

M: Izdali smo dva peča (preko sajta simcity.com), jedan u februaru, a drugi u aprilu. Oni su prilično efikasno eliminisali većinu propusta, poboljšali performanse i u globalu pozitivno su bili primljeni od strane igrača. A što se tiče nekih budućih problema (koje uvek možemo očekivati), ne morate da sumnjate da ćemo se njima pozabaviti čim budu uočeni.

G: Smatramo da je uvođenje stotinak

" RAZVOJNI TIM MAKSIMALNO OPTIMIZUJE SVE PARAMETRE KAKO BI IGRAČI IMALI ŠTO BOLJE PERFORMANSE..."

Posle toliko godina savsko pristanište je dobilo moderan izgled i ulepšalo ionako prelepu obalu.



Ne valja preterivati sa davanjem ličnog pečata ulicama i blokovima.

novih građevina u igru koja je već izuzetno kompleksna možda malo i preterano. Kako će to uticati na zahtevnost igre, s obzirom da je i SimCity 4 bio hardverski prilično zahtevan?

M: Razvojni tim maksimalno optimizuje sve parametre kako bi igrači imali što bolje performanse, jer uz veliku fleksibilnost koju igra nudi, upravo dobre performanse predstavljaju naš osnovni prioritet.

G: Jedna od glavnih promena u odnosu na prethodni naslov je mogućnost kontrole vozila i gradskog sistema saobraćaja. Hoćete li nam opisati kako će to igrač moći da kontroliše vozila i na koji način će ova novina uticati na igrivost.

M: Igrač direktno preuzima kontrolu nad vozilom tako što klikne na njegovu ikonu i onda uz pomoć tastature vozi kroz grad. Voziti se možete iz čiste zabave, ali i da bi završili neku od velikog broja misija, a uspešno završavanje pojedinih misija će vam otključati bonus zgrade i vozila.

Misije dobijate zavisno od stanja u samom gradu. Na primer da bi dobili priliku da učestvujete u nekoj misiji vezanoj za štrajk, štrajk prvo mora da izbije; tek onda vozilom krećete da rešite problem. Takođe, postoji izbor "dobrih" ili "zlih" misija, u kojima će igrač moći da bude pošten, ali i korumpirani gradonačelnik. Na primer, štrajk se može zaustaviti tako što će igrač u ulozi gradonačelnika svojim kolima proći pored štrajkača i kroz prozor bacati novac, ali isto tako i izvođenjem tenkova na ulice. Izbor je na vama.

Uspešnim završavanjem "dobre" misije rejting gradonačelnika raste, a usput i grad dobija pozitivne poene. Ukoliko završite "zlu" misiju zaradićete lovu, ali će popularnost gradonačelnika opasti. Opet je izbor na vama.

G: Moram da vam priznam da me je raznovrsnost arhitekture u SimCity-ju 4 zaista oduševila; kakve nas nove građevine očekuju u ovom nastavku?

M: Novi arhitektonski stil koji se pojavljuje u dodatku zovemo "moderan evropski stil" i prvenstveno je inspirisan visokim građevinama u Nemačkoj. Te građevine su ultra-moderna kombinacija čelika i stakla, vrlo zanimljivih, naprosto jedinstvenih oblika; magično su nas privukle i dale nam inspiraciju.

G: Da li nameravate da u Rush Hour ubacite i neke elemente koji su karakterisali prethodne SimCity naslove?

M: Mnogi od njih su nam na umu i to prvenstveno zahvaljujući zahtevima brojnih obožavalaca igre. Recimo mogućnost postavljanja znakova i izbor mostova je samo jedan od primera. Pored toga, sada igrači mogu davati imena planinama, jezerima, putevima i to tako što će ime direktno "zalepiti" na površinu izabranog objekta.

G: Da li možemo očekivati neka vizuelna unapređenja? Da li nameravate nešto da menjate na interfejsu?

M: Vizuelnih unapređenja u Rush Hour prvenstveno ima u vidu novog sadržaja. Što se tiče interfejsa, on je dopunjen zbog postojanja novih elemenata poput transportne mreže, novih zgrada, misija i još mnogo toga. Sve u svemu interfejs je jako intuitivan i svim igračima Sims-a dobro poznat.

G: Možemo li očekivati neka poboljšanja što se tiče multiplayer aspekta?

M: Trenutno nemamo novih planova vezanih za multiplayer.

*G: Hvala vam na vremenu i za kraj, možete li precizirati datum pojavljivanja igre_*

M: Septembar 2003. je za sada sve što mogu da vam kažem (da je precizno i nije, ali... - prim.ur.).

Uroš Pavlović

" IGRAČ DIREKTNO PREUZIMA KONTROLU NAD VOZILOM TAKO ŠTO KLIKNE NA NJEGOVU IKONU I ONDA UZ POMOĆ TASTATURE VOZI KROZ GRAD."

Razvojni tim

Maxis je jedna od najzaposlenijih razvojnih kompanija ako ni po čemu drugom onda po tome što rade igre iz večitog Sims serijala. Do sada su uradili 10 Sims igara samo za PC platformu, a s obzirom da je to najprodavanija igra svih vremena cenimo da je kompanija jedna od uticajnijih. Maxis sada u stvari predstavlja odeljenje velikog EA-ja koje se bavi razvojem Sims igara. Osnivači kompanije Maxis (1987) su Will Wright i Jeff Braun, a prvi Sim City za PC i Mac je izašao 1989. godine. Ostalo je istorija.

Dodatni info

- Da bi SimCity 4 Rush Hour mogli da igrate potreban vam je SimCity 4.
- Osnovna ideja iza ovog skupa dodatnih misija se nalazi u činjenici da je jako veliki broj obožavalaca tražio da se u igru uvede saobraćaj i transport, kako bi grad počeo da "diše" (njihov originalni izraz). Tako da će igračima na raspolaganju biti autoputevi, železnica, vazdušni i vodeni putevi, pa čak i kola.
- Postojaće situacija kada ćete morati svojim učinkom da oslobodite vatrogasna kola iz saobraćajne gužve i da ih najkraćim mogućim putem dovedete do mesta nesreće, naravno pre nego zgrada izgori ;-)). Moći ćete da ganjate pljačkaše banke jureći kroz grad ili da lovite kradljivce automobila i ukoliko budete imali uspeha otključaćete nove zgrade i nova vozila. Svaki uspešan poduhvat će donositi pozitivne poene vašem gradu ali i vašem gradonačelniku.
- Sami birajte da li želite organizaciju saobraćaja kroz dvosmerne ili jednosmerne ulice, postavljajte mostove na mesta za koja procenite da su najopterećenija (hm, vodite računa da budu iznad vodenih površina...).

OSNOVNE KARAKTERISTIKE IGRE:

- Kontrola nad vozilima - preuzmite kontrolu nad kolima, helikopterima, avionima i čamcima kako bi se borili protiv kriminala ili učestvovali u saniranju nesreća. Uključite policijsku sirenu i krenite u poteru za pljačkašima i kradljivcima kola, ili helikopterom pratite akciju hvatanja kriminalaca iz vazduha.
- Saobraćaj - ubrzajte transport postavljanjem jednosmernih ulica u San Francisku, širokih avenija u Njujorku, uspostavljanjem sistema feribota u Sijetlu, sistema nadzemnog metroa u Čikagu ili pak brzih jednotračnih vozova u Tokiju. (brze pruge i gradnja metroa u Beogradu bili bi preveliki zalogaj čak i za veterane, pa Maxis nije ponudio ovaj scenario)
- Više od sto novih građevina - železničke stanice, svetionici, zgrade za prihvat feribota i još mnogo toga što do sada niste videli.
- Mape i alati - pratite razvoj saobraćaja tokom dana i isplanirajte najekonomičnije kretanje za vaše Simse.
- Dajte svoj lični pečat - postavljajte znakove na ključnim lokacijama u vašem gradu, obeležite i definišite naselja, blokove i zanimljiva mesta. Dajte imena ulicama, putevima, planinama, rekama i jezerima kako bi vaš grad zaista i bio vaš.
- Novi stil - ukoliko ne želite da iskoristite istorijska arhitektonska rešenja Čikaga 1890-ih, Njujorka 1940-ih ili Hjustona 1990-ih, probajte sa ultra modernom arhitekturom savremene Nemačke.
- Nove nesreće - Tražite nevolju? Otpočnite invaziju vanzemaljaca i gledajte kako otimaju stanovnike i ruše grad. Zašto ne bi probali da se dočepate nekog letećeg tanjira i sami napravite pustoš? Gledajte kako se haos širi na sve strane.

FAR CRY

Na igru koja će ispuniti vreme dok čekamo Doom III, ćemo pričekati

Pored igara Half-Life 2 i Doom III (na čije sam čekanje već odavno potrošio živce) još jedan FPS naslov mi je u mislima. Pre neki mesec na E3 sajmu, razvojni tim Crytek Studios nam je poobarao vilice demonstrirajući svoj novi projekat. Pored vrhunske grafike koja krasi ovu igru, Far Cry je karakterističan i po nelinearnosti, pa će igrači slobodno moći da lutaju ogromnim područjima i da se bore sa neprijateljima u nepreglednoj i teško pristupačnoj džungli. Tek da im ne bude dosadno moći će da upravljaju i raznovrsnim vozilima.

Spletom sretnih okolnosti uspeli smo da upecamo producenta igre, Christopher-a Natsuume-a i da mu postavimo nekoliko pitanja o igri (usput smo porazgovarali i sa Peterom Kotevskim, AI programerom). Saznali smo detalje vezane za AI rutinu, priču, likove, engine, multiplayer i još mnogo toga.

Game info

IZDAVAČ Ubi Soft
RAZVOJNI TIM Crytek Studios
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.farcry-thegame.com
DATUM IZLASKA 12. nov. 2003.

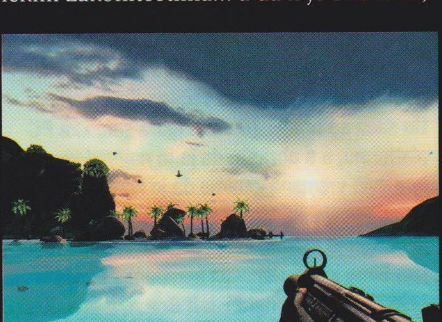
Gamer: Iz onoga što smo uspeli da vidimo Far Cry deluje kao vrlo kompleksan poduhvat. Verujem da ste se poprilično namučili radeći na igri. Šta je to što vas je držalo i u najtežim trenucima teralo napred?

Christopher Natsuume: Vera u naše snove je bila ključni činilac održanja u teškim trenucima. Put je zaista bio težak i tek smo posle E3 sajma ugledali tračak svetlosti na kraju tunela. Već od samog početka smo znali da život u narednom periodu neće biti lak - kako god, ne kajemo se što smo krenuli ovim putem.

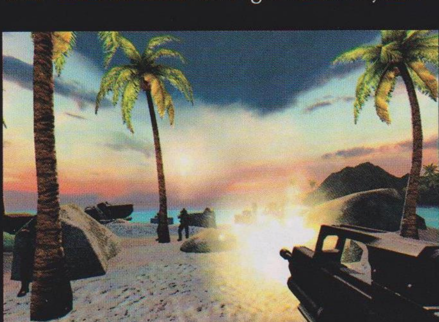
Evo pogledajte neke od stvari koje smo morali ispoštovati u prethodnom periodu rada na igri: potpuno neskriptovan AI, apsolutna sloboda kretanja po nivou, nepostojanje "nevidljivih" zidova, muzika koja se dinamički generiše, per-pixel svetlosni efekti, stencil senke, realni fizički model i vozila koja se ponašaju u skladu sa fizičkim zakonitostima... a da li je bilo lako, verujte da nije. Dešavalo se da u određenom momentu stvari krenu naopako, da nam ništa ne polazi za rukom, umor nas je savladavao i naravno javila se ideja o kretanju linijom manjeg otpora - čak smo jednom ili dvaput diskutovali o tome, međutim, na kraju konačan rezultat je taj koji se vrednuje.

G: Dokle ste stigli sa radom na igri i da li ste zadovoljni kako ona napreduje?

CN: Trenutno smo u Alpha fazi, pa je i zadovoljstvo s tim u skladu - ako nešto ne ide kako treba, postajemo... hm, da kažem, nervozni. Završili smo grube radove po nivoima kako bi stigli na ovogodišnji E3, a onda smo proveli punih šest nedelja gradeći prikazane iz početka; sve zahvaljujući novim saznanjima i bezbrojnim sugestijama koje smo pokupili na samom sajmu. Promene koje smo uneli stvarno čine igru zabavnijom.



Gre'ota da u ovakav raj na zemlji moram da pođem sa oružjem da bi se lepo proveo.



Evo ga, pucaj na njega ostala nam je samo još jedna ležaljka, neće valjda on pre nas.

Postignutim smo za sada zadovoljni, ali treba prionuti na posao i ispolirati detalje kao i doterati grafiku, kako bi igra zasijala u pravom svetlu. Bez ikakve sumnje ovo je najteži deo posla - uostalom to vam može potvrditi svaki razvojni tim. Samo se nadamo da će do kraja leta često padati kiša kako bi mogli na vreme sve da pozavršavamo.

G: Da li će priča u igri biti linearna ili nelinearna?

CN: Dizajn igre se u mnogome oslanja na ono što smo mi nazvali "Action Bubbles". Ideja koja stoji iza Action Bubble-a je u postojanju manjih područja igre koja su prilično odvojena od ostalih. "Action Bubble" područja su recimo nekoliko prostorija u laboratoriji, uzvišenje na ostrvu, duga skrovita plaža, ili dolina usred džungle u blizini vodopada. Umesto da smo glavne događaje u potpunosti skriptovali, učinili smo to samo sa pojedinim njihovim delovima.

Ceo dizajn nivoa je u potpuno nelinearnom maniru. Ovo znači da jednostavno možete ući na neki nivo i dok ste na njemu ponašati se i raditi šta god hoćete, igra će sama reagovati na odgovarajući način. Međutim i pored velike slobode, postojaće jedan kostur koji sve ove nazovimo ih "moguće nelineranosti" drži međusobno povezane i pod kontrolom. Na ovaj način mi uglavnom znamo gde ste bili i šta ste radili - međutim, stepen slobode koji imate je zapanjujući.

G: Koji su sve likovi, osim Jack-a - glavnog lika, bitni za priču?

CN: Da, ima još nekoliko likova koji imaju bitnu ulogu; pre svih to su vođa plaćenika, zli naučnik, pa i Val, prelepa devojka-fotograf koja vas unajmljuje da je povezete na ostrvo. Onda tu je i Doyle, naučnik koji će vam pomagati kroz misije - sa njim možete komunicirati preko radio veze, međusobno se savetovati itd.

G: Opišite nam kakve sve misije igrači mogu da očekuju.

CN: Misije kao takve u principu i ne postoje u igri. S vašim napredovanjem razvija se i priča i u najvećem broju situacija vi pokušavate ili da pobegnete sa ostrva ili da se sklonite od neprilika. Suština cele igre je u preživljavanju, a džungla prosto vrvi od plaćenika i... još goreg zla. Tokom svojih avantura na ostrvu naći ćete se i u laboratorijama zlog naučnika, ruševinama zaboravljenog hrama usred džungle, starim japanskim bunkerima, olupinama iz drugog svetskog rata, močvarama prepunih insekata i buba, kristalno čistim jezerima, skrovitim lagunama, podvodnim pećinama itd., itd. Interesantnih mesta za posetu zaista ima u izobilju.

G: Da li nam možete otkriti par detalja o vozilima koja ćemo moći da koristimo?

CN: Naravno da mogu, a i hoću. Svim vozilima na koja naiđete u toku igre, s izuzetkom helikoptera, moći ćete da upravljate. Provozaćete se i u bagiju, višena-

Nisam baš ovako zamišljao safari, ali kad sam već tu šta ću.

Dodatni info

Da li ste znali da je Far Cry inicijalno započeo svoj život kao teh-demo i zvao se Dinosaur Island. Vlasnici razvojne kompanije braća Yerlis nisu htela da se upuste u pravljenje igre dok ne budu sigurni da imaju pravu stvar.

Grafika u igri zaista izgleda upečatljivo, pa ćemo ovde spomenuti neke od tehnika koje koristi CryTek.

Polybump - omogućava kreiranje modela od vrlo velikog broja poligona (čak i do 250,000) koji se onda snima kao normal-mapa koja se "nalepljuje" na model istog lika, ali sastavljen od daleko manjeg broja poligona.

Dot3 Lightning - da bi Polybump radio kako treba potrebno mu je dinamičko svetlo. Dot3 tehnika omogućava postavljanje neograničenog broja dinamičkih svetlosnih izvora u okruženje koje zajedno sa normal-mapama kreiraju per-pixel svetlosne efekte i light-mape što omogućava pravljenje izuzetno detaljnih i preciznih svetlosnih efekata.

PhysicsOnDemand - praktičan sistem koji u hodu odlučuje koji od predmeta vidljivih u sceni treba da poprimi realna fizička svojstva, a koji ne, što zauzvrat omogućava realno ponašanje svih predmeta i okruženja bez pada broja frejmova. Zahvaljujući ovom sistemu, CryTek ima skoro savršen regdoll fizički model, kao i vrlo upečatljiv model fluida i terena koji se može dinamički menjati.

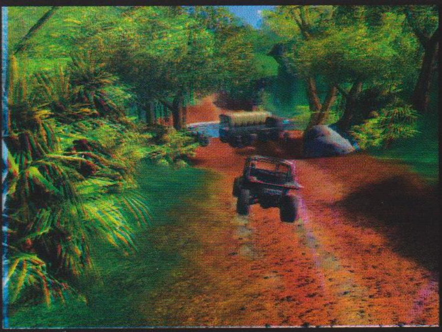
Material/Shader system - sa preko pedeset različitih šejdera mogućnosti su neograničene. Refleksije, prelamanje, radijalno zamućivanje, odsjaj i mnogo toga drugog se može efikasno izvesti sa ovim sistemom. Pored toga i partikl sistem je usavršen pa će zavisno od materijala od kog je predmet sastavljen i partikl efekti biti jedinstveni i realni.

Ideja da se za okruženje izabere tropsko ostrvo je proisteklo iz želje da se Far Cry u startu vizuelno razlikuje od konkurencije. Većina drugih FPS-ova je prilično mračna, smeštena u urbane sredine, prepune zla i patnje, dok je ova igra smeštena u okruženje u kojoj bi se svako od nas vrlo rado našao.

" PORED VRHUNSKE GRAFIKE KOJA KRASI OVU IGRU, FAR CRY JE KARAKTERISTIČAN I PO NELINEARNOSTI, PA ĆE IGRAČI SLOBODNO MOĆI DA LUTAJU OGROMNIM PODRUČJIMA,"

Razvojni tim

Crytek je nemački razvojni studio osnovan 1999. godine u mestu Coburg a čine ga ljudi šesnaest nacionalnosti. Rade igre za sve platforme, ali rade i na razvoju 3D tehnologije. Osim što su tvorci savremenog CryEngine-a, poznati su i po igri Far Cry koja predstavlja jedan od iščekivanijih FPS-ova ove godine.



menskom vozilu (HMMV), u čamcima, pa čak i zmajem - ostalo neka bude iznenađenje. Moj lični favorit je maleni čamac sa vanbrodskim motorom koji je idealno sredstvo za kretanje po zabitim lagunama i rečicama koje teku kroz džunglu.

G: Sada bi da saznamo nešto i o AI-ju. Na čemu trenutno radite kako bi neprijatelj inteligentno reagovao na poteze igrača?

CN: Pustiću da na ovo pitanje odgovori AI programer, Peter Kotevski (da, da tip je iz Makedonije).

PK: Najvažnija karakteristika AI rutine je u tome da će aktivno reagovati i odgovoriti na svaku datu situaciju, zavisno od poteza igrača i taktičkog sagledavanja okruženja.

Jedno od ključnih obeležja igre je nesputanost kojom igrač može da se kreće po ostrvu, bukvalno, može da ide gde poželi. Tradicionalan pristup skriptovanju AI-ja se bazira na premisi da je igrački svet mali i da je kretanje igrača linearno - što podrazumeva da se tačno zna odakle igrač može doći i gde može da ode, pa mu onda jednostavno možete prirediti mali šou program na određenim lokacijama na kojima ga očekujete.

Međutim, kod nelinearne igrivosti nemamo predstavu odakle će igrač doći, niti gde može da ode. Zato mi moramo "naučiti" AI da bude svestan svog okruženja i da u sadejstvu sa saznanjem o potezima igrača - poput reakcije na pojavu igrača, reakcije na zvuk metka ili neku drugu buku, reakcije na upozorenje od drugog AI vođenog lika, itd. , adekvatno reaguje. S obzirom da sve reakcije kompjuterski vođenih likova zavise isključivo od poteza igrača, cela stvar izgleda potpuno prirodno. Na taj način ponašanje i reakcije AI-ja su tečne i odvijaju se bez zastoja. Neprijatelj će uvek reagovati na položaj glavnog lika, probaće da ga opkoli i koordiniraće svoje akcije sa drugim CPU vođenim likovima. Na primer, ukoliko vas primeti kako pokušavate da se sakrijete, odmah će pohitati da proveri da li je to dobro video. Igra vam ne dozvoljava da se zabijete na neko skrovito mesto i onda polako skidate jednog po jednog neprijatelja - ukoliko i probate ovakav pristup vrlo brzo će veći broj njih krenuti u potragu i brzo vas pronaći, a onda sledi kraj. Na ovaj način igrač je pod stalnim pritiskom jer se opasnost nalazi svuda oko njega.

G: Da li planirate da CryEngine koristite i za neke druge naslove?

CN: Apsolutno. CryEngine je prilagodljiv svakom tipu igre. Što se Crytek-a tiče ova godina je rezervisana isključivo za Far Cry, a šta će doneti sledeće godine ostaje nam da vidimo (ne bismo da pričamo unapred). Moram napomenuti da se za naš engine može kupiti i licenca, ali taj marketinški deo posla ne spada u naš domen - nama je trenutno samo završetak igre u mislima.

Ne sme se zaboraviti da su i engine i igra od samog početka predviđeni za naknadno modifikovanje. Verujemo da će talentovani moderi relativno lako biti u stanju da izbacuju svoje modove kada se igra bude našla na tržištu. Dizajn i rešenja koje nudi naš engine će im svakako pomoći u tome.

G: Mislite li da će igra biti previše hardverski zahtevna za prosečnu PC konfiguraciju?

CN: Neće sigurno; minimalna zahtevnost pretpostavlja PIII na 800MHz, 256MB RAM-a i GeForce 3 grafiku, što je složićete se sasvim korektno. Preporučena konfiguracija je nešto malo jača: PIV na 1.5GHz sa 512MB i GeForce 4.

G: Recite nam nešto više o multiplayer-u. Da li planirate da ubacite i kooperativni mod?

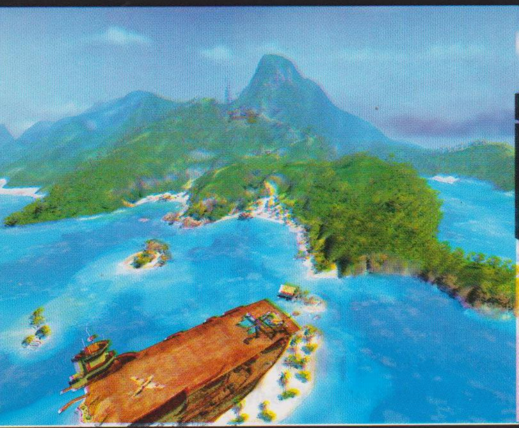
CN: Co-op mod nije planiran za deo igre koji pokreće glavnu priču. S druge strane postojaće kompletan multiplayer koji ide uz igru i u njemu će biti nekoliko modova, uključujući i co-op, i to po veličanstvenim okruženjima i sa nekim novinama specijalno kreiranim za Far Cry svet.

G: Zahvaljujem vam na vremenu koje ste nam posvetili i na kraju ako hoćete dodajte nešto po svojoj želji.

CN: Ima još toliko stvari koje bi mogli spomenuti, ali ovaj intervju je već i ovako predugačak (predugačak ?!? Ma neeeeeee... - prim.ur.), ali ako nemate ništa protiv hteli bismo da se zahvalimo svima onima koji su podržavali Crytek i Far Cry. Znate teško je napraviti zapažen korak kada ste mlad i nedovoljno poznat razvojni tim i zato nam je drago da smo imali široku podršku, pogotovo tvrdokornih igrača. Pošto nam je stalo do naših igrača, uskoro ćemo otvoriti zvanični Far Cry web sajt na adresi Ubi.com (sajt Ubi Soft-a) na kom ćemo pored ostalog odgovarati i na pitanja igrača. Slobodno navratite da popričamo.

Uroš Pavlović

" OVO ZNAČI DA JEDNOSTAVNO MOŽETE UĆI NA NEKI NIVO I DOK STE NA NJEMU PONAŠATI SE I RADITI ŠTA GOD HOĆETE, IGRA ĆE SAMA REAGOVATI NA ODGOVARAJUĆI NAČIN."



FREEDOM FIGHTERS

Da se hladni rat drugačije završio verovatno bi danas igrali „Borce za slobodu "

Kada smo poslednji put, u maju ove godine na E3 sajmu, razgovarali o ovoj igri sa IO Interactive-om ona je imala naziv Freedom: Soldiers of Liberty. Prošlo je nekoliko meseci i igra se sada zove Freedom Fighters, a mnogo važnije od novog imena jeste ono šta ova igra nudi igračima željnim timskih pucačina. Freedom Fighters je jedinstven po tome što u žanr taktičkih timskih pucačina unosi do sada neviđen stepen kontrole AI saboraca i to preko vrlo intuitivnih i pojednostavljenih komandi. Nedavno smo imali prilike da ugrabimo Mads-a Prahm-a, glavnog dizajnera na ovom projektu, i sa njim porazgovaramo o AI rutinama, multiplayer aspektu i drugim zanimljivim stvarima vezanim za ovaj naslov.

Game Info

IZDAVAČ EA Games
RAZVOJNI TIM IO Interactive
ŽANR Taktička timska pucačina
SAJT IGRE http://www.freedom.ea.com/
DATUM IZLASKA 22.09.2003

Freedom Fighters predstavlja taktičko-akcioni naslov sa naglašenim aspektom timske borbe i radi se za PC i sve bitne konzole; (nedostatak multiplayer-a će biti karakterističan samo za PC verziju 9). Dva najjača marketinška aduta ove igre su jednostavan interfejs i kontrolni sistem, kao i kompleksan AI, koji uglavnom podržava princip autohtonog delovanja: idi tamo i radi ovo ili ono - skoči u zaklon, opkoli neprijatelja, povuci se i sl.

Sovjetski Savez je posle dugo godina napetosti izašao kao pobednik iz "hladnog rata", a širom Amerike vlada nasilje. Uzimajući ulogu Christopher-a Stone-a, igrač će od prosečnog Njujorčanina postati neustrašiv patriota koji će oko sebe okupiti armiju boraca i povesti je ulicama Njujorka ka putu slobode (ukradoše ideju "Otpisanima" - prim. lekt.). Freedom Fighters efikasno sjedinjuje pozitivne strane taktičkih igara sa intenzivnom akcijom koja se odvija na ulicama, po metroima i visokim zgradama Velike Jabuke.

Međutim uloga vođe nije nimalo laka i sa sobom nosi veliko breme odgovornosti. Životi vaših vojnika, kao uostalom i pohod ka "oslobađanju" Amerike zavisiće od vaše hrabrosti, harizme i liderskih sposobnosti. S obzirom da rat nikada ne dobija pojedinac, vrlo je važna vaša pronicljivost u odabiranju sugrađana koji će činiti udarnu snagu u borbi protiv "crvene pošasti". Zahvaljujući jednostavnim i dobro organizovanim komandama, igrač će moći da regrutuje vojnike i izdaje naređenja pritiskom na samo jedan taster.

Borbe će se odvijati po poznatim urbanim okruženjima velikog grada, a postojaće i zanimljiv sistem nagrađivanja i kažnjavanja za pobede i poraze. Takođe, postojaće i poeni harizme kojima će se borci nagrađivati po spašavanju ili osvajanju vitalnih instalacija, na osnovu kojih

…ota da u ovakav raj na zemlji …uram da … sa oružjem da bi se lepo proveo.

…vo ga, pucaj na … ostala nam je samo još jedna ležaljka, neće valjda on pre nas.

će igrač biti u stanju da regrutuje dodatne snage. Snagama Crvene Armije ćete se suprotstaviti raznovrsnim naoružanjem, ali i mnogobrojnim potezima viđenim u borilačkim filmovima.

Gamer: Molimo vas da na samom početku upoznate naše čitaoce sa razvojnim timom i da nam kažete koliko dugo već radite na igri Freedom Fighters. Dokle ste stigli sa razvojem igre?

Mads Prahm: Tim koji radi na ovoj igri je pre neku godinu radio na igri Hitman: Codename 47. Od većeg broja ljudi tokom rada na igri došli smo do trenutnog broja od 25 dizajnera, umetnika i programera. U poslednje dve godine radimo jako predano i u hodu se prilagođavamo promenama hardvera i novim platformama. Zvanično rad, na Freedom Fighters je počeo sredinom 2001. kada je i potpisan ugovor. Trenutno smo u beta fazi, što znači da se vredno radi na sređivanju bagova, kako bi se igra na tržištu pojavila u pravom svetlu.

G: Upoznajte nas u kratkim crtama sa neobičnim istorijskim periodom u kome će se naći igrači.

MP: Iskreno da vam kažem, malo smo promenili istorijski period od drugog svetskog rata na ovamo, i to tako da i dalje izgleda sasvim realno (jer je i ovakav završetak bio vrlo moguć), bez preteranog maštanja ili izmišljanja. Po nama, Sovjetski Savez je pobedio u hladnom ratu i kao posledica toga postao jedina svetska velesila.

G: Sudeći prema onome što smo mogli da vidimo na E3 sajmu, Freedom Fighters očigledno nudi jedan osveženi koncept. Koji su sve problemi povezani sa stvaranjem timski orijentisane igre?

MP: Borba protiv okupatora svakako nije posao za jednog čoveka. Da bi uspešno oterali snage Crvene Armije moraćete da regrutujete vojsku i da je vodite veštinom pravog vođe. Hm, ali usput morate da vodite računa o još jednoj sitnici - morate ostati živi, ili se igra završava.

Pošto ste vođa tima, vi ćete biti taj koji će izdavati naređenja. Vaši vojnici su prilično inteligentni i sami će reagovati shodno situaciji, zakloniti se, uzvratiti vatru po neprijatelju, upozoriti vas na njegovo prisustvo, itd. Sve je to lepo i fino, ali vojnici bez vas neće uspeti. Vi ste taj koji određuje strategiju; da li ćete uz njihovu vatrenu podršku krenuti napred, ili ćete ih pokrivati iz pozadine na vama je da odlučite. Ono što je sasvim sigurno je to da morate brzo misliti i reagovati, jer dok ste pod neprijateljskom vatrom nema vremena za mudrovanje.

G: Na vašem sajtu stoji informacija da igrač može povesti i do 12 igrača u bitku. Nama to zvuči kao prilično veliki broj. Pojasnite nam na koji način timski AI odrađuje posao u ovoj "gužvi" i da li se rači mogu pouzdati u svoje AI saborce u svakoj situaciji?

MP: Broj vojnika koji će poći sa vama zavisiće od vaše veštine kao vođe, a uko-

" VAŠI VOJNICI SU PRILIČNO INTELIGENTNI I SAMI ĆE REAGOVATI SHODNO SITUACIJI, ZAKLONITI SE, UZVRATITI VATRU PO NEPRIJATELJU, UPOZORITI VAS NA NJEGOVO PRISUSTVO, ITD."

" DVA NAJJAČA MARKETINŠKA ADUTA OVE IGRE SU JEDNOSTAVAN INTERFEJS I KONTROLNI SISTEM, KAO I KOMPLEKSAN AI..."

Dodatni info

- Razvojni tim je na ideju za igru došao tako što je hteo da kreira nekog upečatljivog heroja, ali ne usamljenog junaka koji sam rešava sve konflikte, već velikog vođu koji iza sebe ima brojne sledbenike. Kao prototip za to na pamet su im prvo pali Mel Gibson iz filma Braveheart i Bruce Willis iz Die Hard serijala (?). Obični ljudi koji u neobičnom okruženju i pod pritiskom istorijskih događaja evoluiraju u velike i značajne ličnosti koje će svoje sunarodnike povesti putem slobode.
- Što se tiče izvođenja želja im je bila da naprave mešavinu RTS-a i pucačine iz prvog lica, a koliko su u tome uspeli videćemo uskoro.
- Evo otkrićemo vam sam početka igre - sovjetske trupe izvršavaju invaziju na Menhetn.... a kasnije u toku igre imaćete prilike da vidite one ogromne bilborde na Times skveru, ali ovaj put sa sovjetskim propagandnim porukama.
- Početak je interesantan s moje tačke gledišta, ali na žalost toliko apstraktan da mi je lakše da poverujem da ćemo mi biti najjača ekonomska sile Evrope za koju godinu.
- Uglavnom se cela igra odvija na i oko, samog srca Njujorka - Menhetna.
- Oružja u igri će biti raznovrsna, od velikih (vodoinstalaterskih) ključeva, Molotovljevih koktela, preko američkih revolvera, sačmara, pumparica, itd. Takođe biće tu i raznovrsan i autentičan sovjetski arsenal.
- Sovjetske snage će se sastojati od: vojne policije, redova, narednika, snajperista, specijalaca, helikopterskih jedinica sa Hind i Kammov helikopterima, oklopnih jedinica, minobacačkih jedinice, itd.
- Kako budete prolazili kroz igru primetićete da će grad postepeno propadati, zgrade će oronuti, a ruševina će biti sve više i više.
- U igri će postojati i specijalni grafički efekti poput dinamičkih svetlosnih efekata, kiše, snega, dima, eksplozija i mnogo toga drugog.
- Muziku je komponovao Jesper Kyd, a izvodi je mađarski radio hor.

Razvojni tim

Skandinavska kompanija IO Interactive (IOI) je počela sa radom u septembru 1998. spajanjem Nordisk Film TV A/S i developera RetoMoto. Glavni akcenat stavljaju na originalnost i kvalitetno izgrađene likove. Prvi naslov koji su izbacili pod imenom IOI je bio i veliki uspeh, "Hitman: Codename 47", pucačina iz trećeg lica. Drugi deo igre "Hitman: Silent Assasin" je takođe ponovio uspeh originala, a trenutno završavaju Freedom Fighters. Svi zaposleni u kompaniji su fakultetski obrazovani i imaju solidno iskustvo u programiranju i 3D grafici.

liko se pokažete dobrim maksimalno će ih biti 12 i to tek negde pred kraj igre. Međutim, nemojte da vas to previše uzbuđuje, uglavnom ćete tokom igre imati manje vojnika pod direktnom komandom.

Tek da znate da su timski AI i kontrola tima kog igrač vodi dve stvari koje su nam oduzele najviše vremena. Kontrole su optimizovane tako da komande izdajete u hodu, znači nema zaustavljanja, pa pozivanja menija i sličnih stvari. Upravljanje jednim članom svog tima ili celim timom se svodi na upotrebu samo jednog tastera.

Moram da kažem da je prijateljski AI prilično napredan. U dosta situacija vaši saborci će sami doneti odluku kako treba da postupe i reagovaće sa solidnom dozom opreza i mudrosti. Recimo, ukoliko primete neprijatelja, odmah će vas na neki način obavestiti o tome.

G: Nagovestite nam kakva će biti neprijateljski AI...

MP: Neprijateljski AI koristi iste osnovne rutine kao i onaj kod saveznika, što znači da će protivnici delovati u grupi, upozoravati jedan drugog, potražiti pomoć ili pokušati da vam se prikrade. Zanimljivo je da svaka klasa igrača ima svoje jedinstvene parametre ponašanja - na primer, snajperista će drugačije reagovati na neku situaciju u odnosu na pešadinca.

G: U kojoj meri će glavni lik biti u mogućnosti da stupi u interakciju sa svojim okruženjem i objektima u njemu?

MP: Fokus ove igre je na akciji i masovnim i dinamičnim bitkama, a ne na tamo nekom slaganju sanduka jedan na drugi. Međutim, poneki put će istraživanje biti i nagrađeno; možda će igrač pronaći neku prečicu, ili dobro mesto za postavljanje snajpera, zasede i sl.

G: Nedavno smo saznali da je deo tehnologije korišten u realizaciji Freedom Fighters-a donekle pozajmljen iz vašeg skorašnjeg projekta Hitman 2: Silent Assasin. O kom se to aspektu tehnologije radi?

MP: Freedom Fighters je rađen na našem engine-u pod imenom "Glacier" koji je kao što znate korišten i u igri Hitman 2, ali su mnogi njegovi delovi ponovo napisani i unapređeni. Renderer je sada mnogo brži i podržava podeljen ekran, tzv. collision sistem i AI. Ipak je najvažnije da je okosnica tehnologije ista kao i u igri Hitman 2.

G: Freedom Fighters u multiplayer okruženju zvuči jako zanimljivo. Recite nam koje to multiplayer modove nameravate da uvedete u igru.

MP: Freedom Fighters multiplayer će postojati na PS2, Xbox-u i GameCube-u. Moći će da ga igraju 2-6 igrača i to na posebno dizajniranim multiplayer mapama. U multiplayer modu će uvek biti po dva tima - Ameri i Sovjeti, a svaki tim će imati po 1-3 igrača i 8 AI vojnika; naravno, svaki igrač će komandovati svojim vojnicima i voditi ih u borbe protiv drugog tima.

Iako se razlikuju po lokacijama, sve multiplayer mape su zasnovane na "king of the hill" principu. Igrači će u multiplayer-u moći da koriste sva oružje iz single-player-a, pa će tako moći da zasednu na neki prozor i snajperom skidaju neprijatelja, ili pak da se jurišem, probijaju kroz neprijateljske redove.

G: S obzirom da igru pravite za sve moderne platforme, zanima nas da li će među svim tim verzijama igre biti neke veće razlike u smislu sadržaja?

MP: Osim činjenice da PC verzija neće imati multiplayer, većih razlika neće biti, pa smo se čak i potrudili da igra izgleda isto na svim ovim platformama. Trudili smo se da kontrole optimizujemo za svaku platformu pojedinačno, pa će i PC igrači intuitivno moći da igraju uz tastaturu i miša. Ipak moram da naglasim da će Xbox verzija imati najkvalitetniju sliku, najbolje teksture i potpunu podršku digitalnog zvuka (5.1 Dolby Digital); imajući to na umu treba da znate da će razlike između konzolnih verzija biti jako teško uočljive.

Uroš Pavlović

" ZAHVALJUJUĆI JEDNOSTAVNIM I DOBRO ORGANIZOVANIM KOMANDAMA, IGRAČ ĆE MOĆI DA REGRUTUJE I VOJNICIMA IZDAJE NAREĐENJA PRITISKOM NA SAMO JEDAN TASTER."

Možda izgleda neobično, ali ja jedino umem da pucam ako skačem.

Ti ćeš meni da uvaljuješ podgrejani burek, evo ti ovo pa jedi!

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Dokaz da je ljubav (maksimalna) bol

Kada su braća Wachowski pre neku godinu svetu predočili svoju viziju naučne fantastike u filmu The Matrix, celokupna industrija zabave je ostala zatečena maestralnim probojem digitalne tehnologije u vidu tzv. bullet-time-a koji je kreirao jedan od pravih gurua vizuelnih efekata, John Gaeta. Naravno, nismo morali dugo da čekamo na poplavu filmova koji su u manjoj ili većoj meri kopirali ovaj trik.

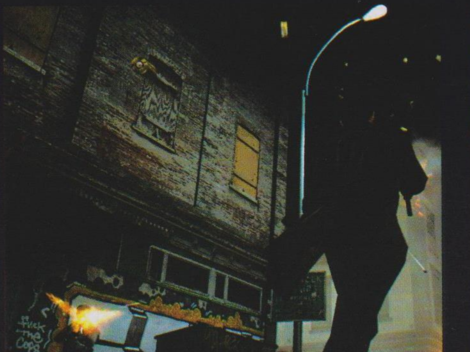
Za razliku od filmske industrije, igračka je zahvaljujući patentima i pravnim cakama, dugo bila uskraćena za efekat ove vrste, ali takvo je stanje potrajalo samo do trenutka dok Remedy, pre nešto više od dve godine, nije napravio Max Payne-a. Iako je igra iz raznoraznih razloga bila nekoliko puta odlagana, uspela je da stekne neverovatnu reputaciju među ljubiteljima akcionih igara, pre svega zahvaljujući zadivljujućoj grafici i izuzetnoj atmosferi koju je dočaravala. Čak i sada kada se posle toliko vremena prisetimo igre, uviđamo da je bila zaista nešto više od parčeta koda namenjenog lakoj zabavi. Najzad, Remedy i Rockstar Games najavljuju nastavak - uskoro nam stiže Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

Game info

IZDAVAČ RockStar Games
RAZVOJNI TIM Remedy
ŽANR Akcija
SAJT IGRE http://www.max-payne2.com/
DATUM IZLASKA Četvrto tromesečje 2003.

Razvojni tim je bez imalo oklevanja odlučio da se drži proverene i dokazane priče pa će se naš junak ponovo naći u skoro bezizlaznoj situaciji. Priča nas vodu u Veliku Jabuku, gde nesretnom Max-u opet smeštaju ubistvo (kakav baksuz...), samo što ovaj put celu priču karakteriše daleko čudniji obrt. Ubistvo vernog partnera radikalno menja Max-ovo ponašanje i on ovaj put ne uspeva da se suzdrži. Iz nekog samo njemu znanog razloga odlučuje da prizna ubistvo partnera, što nam ukazuje da je u njegovoj glavi nešto ozbiljno puklo. Nije da ga nismo videli nervoznog, ali da prizna zločin koji nije počinio, bogami... Osim, ako njegovo ponašanje nema veze sa nečim drugim. Hm, da nije možda ljubav u pitanju? Ljubav, Max Payne, nemoguće. Vrlo moguće... da, da. Možda ste već čuli da ono Fall iz naslova u stvari označava ljubavnu priču u fazonu film-noir-a (kao što rekoše autori). Da skratimo neizves-

".PRIČA NAS VODU U VELIKU JABUKU, GDE NESRETNOM MAX-U OPET SMEŠTAJU UBISTVO (KAKAV BAKSUZ...)"



E moj Max-e, Max-e, pa gde si video da se nosi kravata na kožnu jaknu... a tek dezen.

Razvojni tim

Remedy je razvojni tim iz Finske, sedište je u mestu Espoo i osnovan je 1995. godine. Svetu su najpoznatiji po originalnoj igri Max Payne, a radili su i naslov Death Rally. Trenutno završavaju Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

nost; u igri se pojavljuje nov lik, mlada i privlačna devojka Mona Sax (Sax i Max, ne zvuči loše). Uvođenje Mone bi trebalo da karakterizaciji likova da potpuno novu dimenziju. Uz to moram da napomenem da je na sinhronizaciji ovog puta radila ekipa pravih profesionalaca, prvenstveno zahvaljujući angažovanju Rockstar Games-a. Ne možemo, a da se ne setimo koliko je Rockstar morao da izdvoji love, ne bi li GTA: Vice City zvučao onako dobro. Ne kaže se za džabe: "Koliko para toliko muzike."

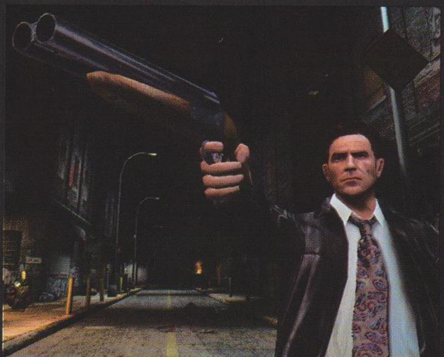
Kao i u prvom Maxu, priča će se odvijati kroz strip-sekvence, a nedavno je saopšteno i da će biti tri puta biti duža nego u originalu. Neka, neka, samo dajte, od viška glava ne boli...

Max Payne 2: The Fall of Max Payne se i dalje drži proverenog pogleda iz trećeg lica. S obzirom da su prošle dve godine, akcione scene i intenzivni vatreni okršaji će biti još žešći, a i likovi su naučili kompleksnije i "smrtonosnije" poteze. Iz onoga što smo videli Max Payne će morati da se izbori sa opasnim neprijateljima uz pomoć uobičajenog arsenala: nekoliko pištolja (najverovatnije Berreta i Desert Eagle), sačmara, automatskih pušaka itd. Ako se sećate u prvom delu na raspolaganju je bio i snajper i M79, ali još uvek ne znamo da li će se pojaviti i u nastavku. Ono što znamo je da ćete moći da upotrebite Ingram MAC-10 mašinku i da zagrejete atmosferu bacajući Molotovljeve koktelčiće na zapanjene neprijatelje.

Što se tiče grafike mnogo toga je unapređeno. Grafički engine je u potpunosti prerađen kako bi mogao da prikaže veliki broj detalja, partikl efekte, kompleksan dizajn nivoa, unapređene dinamičke svetlosne efekte, realistične senke, kao i poveći broj "interaktivnih" predmeta (uglavnom ćete ih uništavati). Rasprskavanje Molotovljevog koktela je (zahvaljujući dinamičkim svetlosnim efektima) vizuelno vrlo upečatljivo, kao i scene u kojima plamen zahvata gangstere. Pored ovih "očiglednih" unapređenja, vidljivo je da su svi modeli likova, a naročito Max pretrpeli značajne promene, pa su sada u stanju da prikažu čitav spektar kompleksnih izraza lica. Igrači biti u mogućnosti da primete detaljne bore oko obrva, da posmatraju kako se neki lik smeje, mršti, itd. U unapređene animacije mimike lica je uključena i precizna sinhronizacija usana i govora. Jedan od detalja koji će se lako uočiti kada je animacija u pitanju je i animacija kretanja tela i neizbežni rag-doll efekat, koji se nalazi u jezgru poznatog Havok fizičkog modela (dobar primer za to su scene u kojima neprijatelj posle eksplozije beživotno leti u vazduhu). Pored zapanjujućih animacija umiranja (opet rag-doll), Havok fizički model je pomogao i da se šmekerska kožna jaša našeg junaka mnogo vernije vijori u skladu sa pokretima tela. Povrh svega toga i okruženje, odnosno različiti delovi Njujorka izgledaju mnogo ubedljivije i realističnije, jer je razvojni tim uložio mnogo truda da se veći deo akcije odvija na otvorenom što podrazumeva mnogo detalja i bogatije teksture. Na osnovu onoga što je do sada poznato verujemo da će igra biti značajno zabavnija od originala.

Na žalost, ovo bi bilo sve što smo mogli da skupimo za ovaj put. Siguran sam da razvojni tim i izdavač namerno kriju neke stvari kako bi među igračima podgrejali i ovako veliko nestrpljenje. Za neke nove informacije možete pogledati i zvaničan sajt igre, ali ako mislite da ćete tamo pronaći tačan datum izlaska igre, prevarili ste se - izaći će kad se pojavi.

Uroš Pavlović



Dodatni info

Kada je originalni Max Payne debitovao u julu 2001. godine, uneo je pravu revoluciju u žanr akcije, a sa svojim sinematskim sekvencama i izuzetno efektnom upotrebom usporenog snimka se odmah izdigao na pijedestal. Sada posle tri godine Remedy se udružio sa Rockstar Games-om i pred nama će se uskoro naći nastavak čuvene igre.

Prema rečima razvojnog tima, Max Payne je ljubavna priča u stilu film-noir-a i namenjena je prvenstveno odraslima. To je mračna, tragična i intenzivna priča sa obrtima koji će šokirati i buditi nevericu. Obožavaoci Max Payne-a neće biti razočarani.

Rad na igri su pomogli (za dobre pare) vrhunski profesionalci iz raznih oblasti: za glasovnu sinhronizaciju, digitalizaciju pokreta, itd. Da bi cela igra bila što realističnija, razvojnom timu je bilo omogućeno da na uvid bio dobije i obimnu zvaničnu dokumentaciju i radni materijal policije grada Njujorka. Retko koja igra se može pohvaliti ovolikim stepenom autentičnosti - ili ovako jakom vezom...

Svi koji rade na igri nam obećavaju nove i još bolje akcione i slow-motion sekvence.

Jedan od najzanimljivijih efekata u filmu je i tzv. Bullet Time. Evo u najkraćem kako se on kreira. Oko predmeta koji se snima se postavi veliki broj kamera koje su nepomične. Sve kamere istovremeno snimaju po jedan snimak (ili snimaju za redom, ali sa vrlo kratkim vremenskim intervalom). Nakon toga svaki snimak se u kompjuteru sekvencijalno složi frejm po frejm od početka do kraja, a s obzirom da se svaka kamera u odnosu na drugu nalazi pod malo drugačijim uglom dobija se efekat kao da objekat zamrznut u vremenu dok se kamera kreće oko njega.

Specijalni efekat koga su braća Wachowski nazvali bullet-time fotografija zahteva snimanje scene sa dinamičkim "kretanjem" kamere oko predmeta u slow-motionu i snimanje se odvija sa skoro 12,000 frejmova po sekundi. Na taj način se mogu dobiti efekti naglog ubrzanja i usporenja u susednim kadrovima.

NEKE ZANIMLJIVOSTI IZ PRVE IGRE.

Lik Max Payne je bio napravljen po liku pisca koji je radio na scenariju igre, Sam-u Lake-u. On se takođe pojavljivao i u sinematicima kroz celu igru, u ulozi Max Payne-a.

Iznad stola u Max-ovom stanu se nalazi diploma na kojoj piše "The College of Killing".

U jednoj sceni kada se u hotelu budete vozili liftom u pozadini će se čuti neka ljigava muzika. Pucajte u zvučnik i Max će vam zahvaliti.

U sobi neposredno do Alfred Woden-ove kancelarije možete pucati u sliku na zidu, a onda ćete videti prekidač. Pritisnite ga i otvoriće vam se tajni prolaz za sobu u kojoj se vrti parodija na Zvezdane Staze.

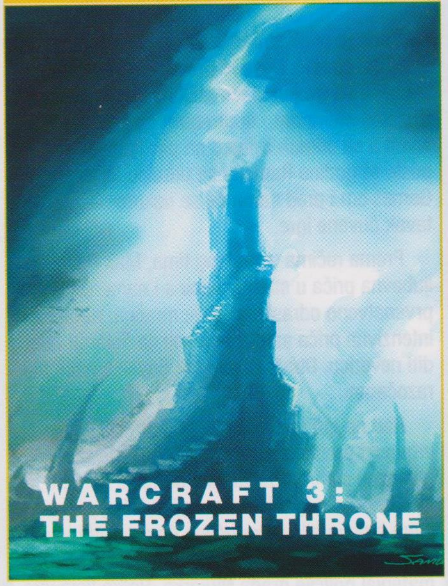
Max Payne je 29.09.2001. bio zabranjen u Nemačkoj.

U misiji sa soliterima, u jednom od liftova možete čuti stražare kako razgovaraju o tome kako bi bilo lepo kada bi mogli da vide svoje pokrete u slow-motion-u. Razgovor se završava zaključkom da će se takav efekat zvati bullet-time.

REVIEWS®

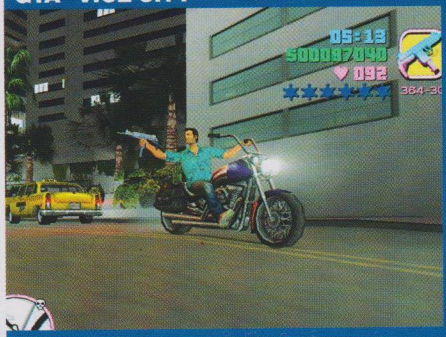
SADRŽAJ KRITIKA, TOPLO VAM PREPORUČUJEMO, NAČIN OCENJIVANJA

IGRA MESECA



PREPORUČUJEMO IZ PROŠLOG BROJA

GTA - VICE CITY



Vi se u igri zovete Tommy Vercetti, opasan ste, svojeglav i prilično podmukao krimos. Problem je u tome što mnoge stvari polaze naopako ...

93%

RISE OF NATIONS

Dinamika i privlačnost načina ratovanja, uklopljeni su sa količinom detalja do sada rezervisanim samo za potezne strategije .

91%

U OVOM BROJU ▶ SHADOW MAGIC 40 REVELATION 42 A ROAD ADVENTURE 44 COLIN MCRAE RALLY 3 46 SERVANTES OF THE DARK 48 PIRATES OF THE CARIBBEAN 50 REPUBLIC THE REVOLUTION 54 ELITE FORCE 2 56 : AN EMIRE DIVIDED 59 THE GREAT ESCAPE 62 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNES 64 MIDNIGHT CLUB 68 FRONTLINE COMAND 70 TOURNAMENT TENIS 72 SHADOWS OF UNDRENTIDE 74 THE FROZEN TRON 74

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Sigurni smo da želite da znate kako ocenjujemo igre. Zbog toga predstavljamo vam naš efikasan sistem kritikovanja svih mogućih naslova koji prolaze kroz naše ruke. Princip je vrlo jednostavan. Ocene se daju na skali od 1 do 100. Pored svake ocene stoji kratka deskripcija (solidno, vrlo dobro itd.). Zatim sledi plus i minus i kratak tekstualni opis pozitivnih i negativnih aspekata igre. Na samom kraju je istaknuta bagovitost i težina.

BAGOVITOST

Ovde postoji četiri varijante: bez bagova, gluposti tu i tamo, puna bagova, neigriva. Bagovitost u suštini upozorava čitaoce da pripaze na moguće bagove ako ih ima. Samo je naravno pitanje da li se ti bagovi mogu popraviti, da li potpuno kvare ugođaj ili igru čine potpuno neigrivom. Kategorije "bez bagova" i "gluposti tu i tamo", naglašavaju da igra ima bagove koji ometaju igrivost, dok kategorije puna "bagova" i "neigriva" podrazumevaju mučninu za nesrećnog igrača.

UHODAVANJE

Uhodavanje se deli na tri kategorije: brzo, osrednje i teško. Uhodavanje je jako bitan momenat svake igre. Dakle, to podrazumeva koliko vremena vam je potrebno da se naviknete na sve ono što igra nudi - kontrole, igrivost, interfejs itd.

HARDVERSKI ZAHTEVI

Na kraju većine recenzija igračima nudimo kratku listu hardverskih zahteva za izvesnu igru. Prvo ističemo minimalnu konfiguraciju koja vam je potrebna da bi startovali igru, a zatim stavljamo konfiguraciju uz koju mi mislimo da bi mogli da opušteno da uživate u igri.

DESKRIPCIJE ▶ Sažet opis igre (jedna do dve reči) će pomoći igračima da shvate suštinu cele kritike i da li se uopšte isplati nabavljati igru.

96%
95-100%
LEGENDARNA IGRA
Ova igra je prava retkost. Ukratko, legendarna igra je igra koja okupira i srce i mozak igrača. Ona pruža sate i sate zabave i mora da bude deo vašeg igračkog iskustva.

90%
90-95%
IZVANREDNO
Odlično! Sjajno! Kupite je i igrajte je sto puta! Pored sjajne zabave koju nam je ovakva igra pružila, ona nikako ne spada u kultna ostvarenja igračkog sveta.

80%
80-89%
VRLO DOBRO
Igra koja zaslužuje ovaj epitet vam pruža dovoljno razloga da je nabavite. Zabavna je, a što je još važnije, jako je zarazna! Ali ima i nedostataka...

70%
70-79%
SOLIDNO
Ovo je reon privilegovanih naslova. U ovu kategoriju svrstavamo igre koje definitivno morate probati. Međutim one ipak nisu dovoljno kvalitetne za kategoriju vrlo dobrih.

60%
60-69%
IZNAD PROSEKA
Ovim igrama fali neki značajan momenat koji bi ih ubacio u grupu OK ili solidnih.

50%
50-59%
O.K.
Neke osobine ove igre mogu biti vredne vaše pažnje. Međutim, ima konkretnih i jasnih razloga zbog kojih je ova igra čist mediokritet.

40%
40-49%
PODNOŠLJIVO
Sama reč „podnošljivo" govori sve. Igru smo jedva „podneli" i malo je falilo da uđe u nižu kategoriju.

30%
0-39%
BLAGI UŽAS
Ova ocena obično podrazumeva naš iskren i krajnje dobronameran apel da batalite igru i ne trošite svoje dragoceno vreme. Klonite se ovakve igre.

STARI BROJEVI

Nedostaje vam neki od prethodnih brojeva The Gamera? Od sada sve stare i aktuelni broj možete naći u prodavnici BEOSOFT-a, u ulici Svetogorska 47, ili nazovite redakciju na telefon 380-77-12

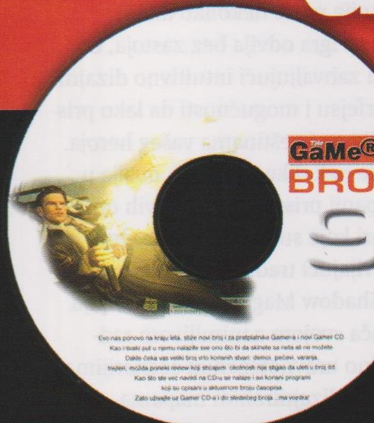
CENE STARIH BROJEVA THE GAMER-A

Od 1. do 20. broja cena je 50,00 din
Od 21. do 30. broja cena je 70,00 din
Od 31. do 40. broja cena je 100,00 din

IMAMO SVE BROJEVE!

GAMER PLUS !

NOVO IZDANJE GAMER PLUS CD-A

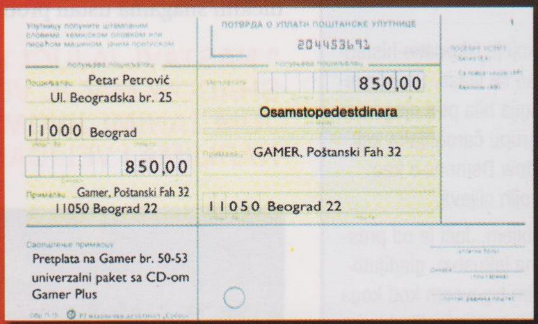


Evo nas ponovo na kraju leta, stiže novi broj i za pretplatnike Gamer-a i novi Gamer CD. Kao i svaki put u njemu nalazite sve ono što bi da skinete sa neta ali ne možete. Dakle čeka vas veliki broj vrlo korisnih stvari: demoi, pečevi, varanja, trejleri, možda poneki review koji sticajem okolnosti nije stigao da uleti u broj itd. Kao što ste već navikli na CD-u se nalaze i svi korisni programi koji su opisani u aktuelnom broju časopisa. Zato uživajte uz Gamer CD-a i do sledećeg broja...ma vozdra!

Pretplata na časopis The GAMER iznosi:
3 broja: 550,00 din + A1 poster Lare Croft
6 brojeva: 1100,00 din + A1 poster Lare Croft
11 brojeva: 2050,00 din + A1 poster Lare Croft

Naručite univerzalni paket:
3 broja + 3 cd izdanja po ceni od 850,00 din

Naručite 3 cd izdanja po ceni od 350,00 din


ПОТВРДА О УПЛАТИ ПОШТАНСКЕ УПУТНИЦЕ
204453691
Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
850,00
Gamer, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
850,00
Osamstopedestdinara
GAMER, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na Gamer br. 50-53
univerzalni paket sa CD-om
Gamer Plus

Popunite poštansku uputnicu i unesite željeni iznos pretplate, izvršite uplatu na šalteru pošte i The GAMER će početi da vam stiže na kućnu adresu, bez daljnih troškova. CD izdanje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji.

design by Vale

The Gamer, P. fah 32,11050 Beograd 22

Age of Wonders:
Shadow Magic

Za magičan provod nije potrebno čudo, dovoljan je Shadow Magic (verujem da bi svoj talenat u pisanju podnaslova bolje unovčio reklamiranjem nekog deterdženta, a ako nastaviš ovako, verovatno ćeš i morati da potražiš drugi posao - prim. ured.)

Age of Wonders: Shadow Magic holandskog razvojnog tima Triumph Studios je najnoviji naslov u Age of Wonders serijalu i na prvi pogled mnogo podseća na Heroes of Might and Magic naslove. Osnovne postavke igre su uglavnom standardne za ovaj žanr, a pošto je prethodna igra u serijalu AoW2: The Wizard's Throne donela brojna unapređenja u odnosu na originalnu igru bilo je logično da će i najnovije izdanje doneti nešto novo. Očekivanja su ispunjena pa smo dobili nove magije, likove, rase, scenarija, itd. Zbog svega navedenog Shadow Magic nije klasičan skup dodatnih misija, već je nekako bliži pravom nastavku.

■ Game info

IZDAVAČ Gathering
RAZVOJNI TIM Triumph Studios
ŽANR Potezna strategija
SAJT IGRE http://aow2.godgames.com/shadowmagic/home.html
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 400MHz , 96MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 128MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Priča u Shadow Magic je vremenski smeštena nešto posle događaja u prethodnom naslovu. Igrač će se zaputiti ka carstvu koje je desetkovano posle velikog rata između Merlin-a i Circle of Traitorous Wizards, koji se na sreću završio pobedom Merlin-a i njegovim preuzimanjem Wizard's Throne -a u Evermore-u. Nakon velike bitke čarobnjaka desio se neočekivani preokret. Pošto je Merlin odneo pobedu, na izvorima magične moći pojavio se jaz koji je podelio i razdvojio sva carstva; u isto vreme sa ovim promenama, demoni mraka su otpočeli svoju invaziju. Nesreća je postala još veća kada je Wizard's Throne

razoren, a Merlin izgnan u Shadow World. Preostali čarobnjaci su izgubili svoje magijske moći, pa su pobegli glavom bez obzira zbog straha od senki i moći Phobian carstva koja je nezadrživo rasla. Koristeći ono malo moći što mu je preostalo Merlin uspeva da stupi u kontakt sa izgnanom grupom čarobnjaka i da ih nagovori da uđu u svet senki, kako bi zajedničkim snagama ustali protiv Phobian carstva i jednom zauvek stavili tačku na mračno doba.

Igrači koji se dobro snalaze u poteznim strategijama sa Age of Wonders: Shadow Magic verovatno neće imati nikakvog problema. S druge strane, oni koji se po prvi put sreću sa zanimljivim, ali vrlo kompleksnim principima na kojima magična carstva Age of Wonders-a počivaju, moraće malo da se potrude. Ako spadate u ovu drugu grupu biće vam drago da znate da je razvojni tim u igru uključio trodelni tutorial , koji će vam pomoći da savladate bacanje magija, pravljenje jedinica, unapređenje gradova, itd. Kada budete savladali osnove (najverovatnije posle nekoliko dana) videćete da se igra odvija bez zastoja, dobrim delom zahvaljujući intuitivno dizajniranom interfejsu i mogućnosti da lako pristupite magijama i veštinama vašeg heroja.

Već posle nekoliko pređenih misija u novoj kampanji prisetio sam se svih onih dobrih stvari koje su krasile prethodnu igru. Nastavljajući tradiciju serijala i Age of Wonders: Shadow Magic vešto zaokuplja pažnju igrača svojom zanimljivom radnjom, odlično uravnoteženim scenarijima i veličanstveno dizajniranim mapama. Scenariji u sklopu kampanje su kompleksni i dobro izvedeni, ima ih 16 i raspoređeni su u 5 dugih epizoda.

" NASTAVLJAJUĆI TRADICIJU SERIJALA I AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC VEŠTO ZAOKUPLJA PAŽNJU IGRAČA SVOJOM ZANIMLJIVOM PRIČOM, ODLIČNO URAVNOTEŽENIM SCENARIJIMA I VELIČANSTVENO DIZAJNIRANIM MAPAMA."

■ Dodatni info

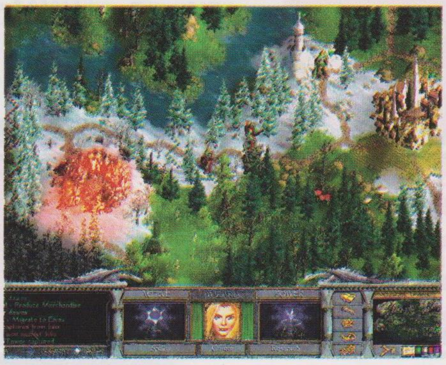
NEKI HEROJI I ČAROBNJACI:

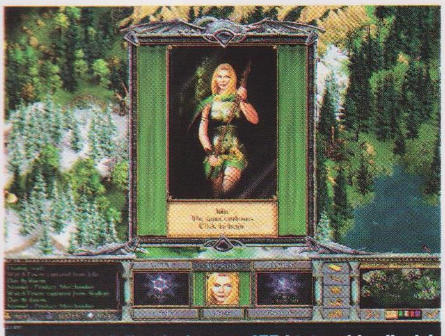
▶ Nieludh - obožava svog malog zelenog guštera i praktično se ponaša isto kao i on; jede istu hranu, kopa rupe u zemlji i može da bljuje otrov. Ima odličan vid i stalno je na oprezu da mu neko ne pojede malog zelenog prijatelja.

▶ Phobius - sveštenik, koji je iskoristio histeriju među ljudima i dokopao se vlasti. Stvorio je carstvo u kom je sva magija bila pod njegovom kontrolom. Razotkrio je grupu čarobnjaka koji su hteli da iskoriste Shadow Demons-e kao oružje za ostvarivanje svojih ciljeva.

▶ Pitface - je trgovac robljem. Jači je od prosečnog čuvara robova i ima iskustvo gladijatora. Sa bogatim nomadskim trgovcem kod koga je svojevremeno bio rob napravio je dil, da ukoliko goloruk pobedi veliku hidru bude oslobođen; a nakon što je ispunio svoj deo pogodbe postaje trgovac robljem

▶ Paxanaria -kao mlada pridružila se vojsci smatrajući da će joj vojevanje doneti bogatstvo i slavu. Ima sposobnost da se teleportuje i regeneriše svoje telo.





Moje ime je Julia, visoka sam 175 i tata mi je vilenjak - lepo se nosim i volim sve što vole mladi...

Hvala za ovoliku vodu, suša je ovde potrajala hiljadama godina.

Pored navedenog sadržaja Age of Wonders: Shadow Magic je obogaćen sa tri potpuno nove rase: Nomads, Syrons i Shadow Demons i sa njima specifičnim magijama, jedinicama i herojima. Već poznate rase su takođe doživele "fejs lifting , momci iz Triumph studija su se potrudili i uneli brojne novine ne bi li ih učinili interesantnijim. Na primer, Elves (vilenjaci) sada imaju mogućnost da jednostavnim upgrade-om izgrade moćnu tvrđavu i to duboko u šumi, potpuno zaklonjenu od tuđih pogleda. Ovaj upgrade igraču takođe dozvoljava i da regrutuje Treeman-e, vrlo jaku jedinicu za podršku koja može uspešno da se nosi i sa najžilavijim neprijateljima. Ovo je samo deo onoga što vas očekuje, te ljubitelji žanra itekako imaju razloga da se raduju. Razvojni tim očigledno nije bio lenj kada je uveo preko pedeset novih jedinica. Recimo, Shadow Demons, zla rasa koja podseća na vanzemaljce ima solidan broj moći i jedinica koje je prilično teško poraziti. Jedna od najopasnijih jedinica je Harvester, koja uništene neprijatelje oživljava i koristi kao svoje vojnike - vrlo slično jedinici orca; glutton.

Postoji nekoliko stvari koje bi igrači trebalo da znaju pre nego se zapute u mračno i neistraženo područje carstva senki. Magije ovde funkcionišu malo drugačije (na primer, neke od magija se ne mogu upotrebiti), jedinice mogu da se razbole od senki (smanjuje njihovu pokretljivost i manevarske sposobnosti). Intuitivna su rešenja u domenu dizajna rasa te svaka ima svoje prednosti i mane pa će uglavnom uspeti da savlada prepreke na koje bude nailazila. Meni se od inovacija najviše svidela radionica patuljaka (dwarven workshop) u kojoj se možete opremiti oružjem i oruđem za opsadu neprijateljskih zamkova i tvrđava. Videćete, tokom igre ova opcija će vam biti više nego korisna.

Kako smo i navikli okruženja su živopisnih boja, mape su lepo dizajnirane, jedinice vizuelno dopadljive, a likovi deluju impresivno. S' obzirom na žanr grafika zaslužuje najviše ocene; maksimalna podržana rezolucija je 1280x1024, a preglednost je održana i kada je na ekranu manje tačaka..

Muzika daje poseban šmek atmosferi i čini celu igru prijatnijom. Pored već poznatih melodija iz originala pojavljuje se i nekolicina novih. Melodije su kvalitetne i odlično se stapaju sa pričom i dešavanjima na ekranu. Ako ne grešim, ovo je oduvek bio jedan od znakova raspoznavanja AoW serijala.

Multiplayer k'o multiplayer, nikakvi radikalni zahvati nisu izvedeni, a Triumph je objavio da je sve tehničke nedostatke (vezane za ovaj režim) iz prošlih naslova uspeo da sredi. Imamo dobre vesti i za kreatore mapa i kampanja: u editoru isporučenom uz igru skoro svaki element igre se može dodatno podešavati ili potpuno promeniti. Pored toga u igru možete uvesti i lično napravljen portret... naravno ako imate vremena za sve to.

Navođenje svega što je novo u ovoj igri ne bi stalo u ovu kritiku (pogledajte dodatni info). Dovoljno je reći da Age of Wonders: Shadow Magic pruža kvalitetan i raznovrstan sadržaj koji je unapredio ovaj već odličan serijal.

U dve reči - igra je duuuga, može se igrati i još po koji put i zaista vredi svaku paru od onih ( ) [napomena: u zagradu uneti pretpostavljenu sumu u dinarima...] (autor se očigledno ne snalazi sa brojevima, jer niti je zaključak dat u dve reči, niti je zagrada dovoljno široka da bi se u nju unela značajnija suma - dobronamerna primedba lekt.). Cela igra fercera baš kako treba, pa ako ste pravi ljubitelj potezne strategije red bi bio da je nabavite.

Uroš Pavlović

Razvojni tim

Triumph Studios je holandski razvojni tim osnovan 1997. Godine. Orijentisan je na pravljenje "umetničkih" igara. 1999. godine izdaje Age of Wonders i osvaja mnoštvo priznanja. 2002 se pojavljuje AoW 2: The Wizard's Throne, a ove godine i Shadow Magic.

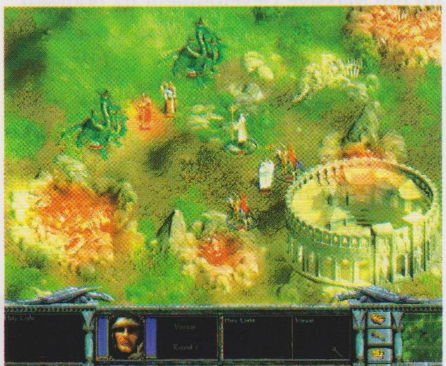
Dodatni info

NOVE RASE I JEDINICE:

▶ Nomads - odbačena od svog boga Yaka i isterana iz zemlje blagostanja, ova rasa razmišlja o osvajačkim pohodima. Pripadnici ove rase su potomci nekada velikog carstva Azrac i njihovih osvajača (ljudi). Žive u šatorima čija veličina određuje njihov status u društvu, a karakteriše ih bogata kultura. Jedinice nomada su najpokretnije jedinice u igri, a čak i strelci su dobri jahači.

▶ Shadow Demons - rasa koja se pojavila ubrzo pošto je Merlin povratio Wizard's Throne i spasao kraljicu Julia-u. Prvo su se pojavili u noćnim morama nevinih i za njih se pričalo da mogu da uzmu dušu čoveka i pretvore je u insekta. Pokušaj saradnje između Wizrads-a i Demons-a je propao u više navrata. Jedinice Shadow Demons-a se mogu najbolje uporediti sa organizacijom koja vlada u pčelinjoj košnici.All-Devourer je matica koja kontroliše bezbrojne jedinice vojnika. Demon Harvester može da pretvori čoveka u larvu, koja će se po razvitku boriti na njegovoj strani.

▶ Syrons - rasa koja je naseljavala carstvo senki u vreme dok je ono bilo ispunjeno svetlošću. Izučavali su kosmos i koristili magije kako bi život učinili savršenijim. Kad su se pojavili Shadow Demons otpočela je borba duga hiljadama godina, koja se završila njihovim porazom. Brojne generacije Syrons-a su korištene kao roblje i hrana, a svaki pokušaj bekstva okončan je nezamislivom torturom i užasom. Njihove jedinice se stalno napajaju magijskom energijom.



Ocena

PLUS Kada uđete u štos, igra je vrlo zarazna; donosi gomilu unapređenja. Odličan sadržaj i za obožavaoce i za one koji se prvi put susreću sa žanrom. Igraćete je ponovo.

MINUS Neki čudni bagovi (desili su se tek nekoliko puta). Nedostaju nove melodije. Ništa drugo.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® 90%

IZVANREDNO

Aquanox 2:
Revelation

Nakon što: se roboti pobune i iscede nam i poslednju kap života, vanzemaljci nas istrebe virusom, a meteori opustoše kontinente potražićemo utočište na dnu okeana. Međutim moram da vas unapred upozorim - ni tamo ne cvetaju ruže (misliš morska trava? - pitanje lekt.)

Aquanox je jedan od prvih FPS naslova koji je u potpunosti iskoristio najnaprednije grafičke funkcije GeForce3 karte - iako nije doneo ništa novo u smislu same ideje, sa tehničke strane je, u odnosu na ostale FPS naslove, pokazao superiornost.

Game info

IZDAVAČ JoWood Productions
RAZVOJNI TIM Massive Development
ŽANR Akcija
SAJT IGRE http://www.aquanox-revelation.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 750MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII 1000MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Od trenutka njegovog objavljivanja je prošlo pune dve godine, a nemački razvojni tim Massive Development uz podršku izdavača JoWood Productions-a nastavlja svoju podvodnu avanturu sa Aquanox 2: Revelation. Kao zanimljiv dodatak igri, Massive Development je izdao i program za testiranje grafičkih sistema na kompjuterima, nazvan AquaMark3 (više pojedinosti o njemu možete pronaći na njihovom zvaničnom sajtu).

Priča je ponovo smeštena u daleku budućnost, tačnije, u 2666.godinu, a glavni lik, čije ćemo avantura pratiti nije više Emerald Flint (junak prvog dela), već William Drake, mlađani i neiskusni pilot transportne podmornice kojeg proganja prilično mračna prošlost. Odgovarajući zahtevima dužnosti William biva premešten u severnu Tornado zonu, koja je sve samo ne mesto za opuštanje i uživanje. Drake naravno nije previše zadovoljan sa poslom koji obavlja, pa mu se iz razumljivih razloga javlja potreba za promenom u životu. Kako izazova i opasnosti u podvodnom Aqua svetu ima na svakom koraku, Drake se odlučuje da krene u potragu za dinamičnijim životom. U svojim avanturama kretaćete se kroz tri ogromna okeana, koji će svojim reljefom dna sa puno uvala i procepa činiti idealan zaklon za otpadnike i lukave razbojnike. Kao da mu sve ovo nije dovoljno problematično, Drake-a će usput pokušati i da ispuni drevno proročanstvo. Kako god, solidno dug uvod će igrača uvesti u potpuno novu priču, koja svojom jezgrovitošću i detaljnom razradom likova predstavlja napredak u odnosu na originalnu igru.

Kao i u prvoj igri igrači će nova zaduženja i zadatke dobijati u gradovima u koje budu pristajali. Ideja vodilja jeste da se igračima prepusti na volju: hoće li ispunjavati zadatke važne za razvoj priče ili će se opredeliti za rešavanje sporednih misija. Ovi dodatni poslovi su vrlo korisni, jer će vam ojačati budžet; a zna se, love nikad dosta.

Osnovne koncept na kojem počiva igra nije se puno promenio. Upravljate malom, ali tehnološki vrlo razvijenom podmornicom koja je u stanju da se spusti i u najveće dubine okeana. S obzirom da su kontrole u standardnom FPS maniru, upravljanje podmornicom će biti intuitivno i prilično jednostavno. "Neprijateljski" AI je poprilično unapređen. Ako se sećate, u prvom Aquanox-u bitke su podrazumevale veliki broj neprijatelja koji nadiru ka vama sa svih mogućih strana, a smisleno ponašanje individualnih neprijatelja uglavnom je bilo zanemareno. Suprotno originalu u Aquanox 2: Revelation, protivnici će se ponašati prilično inteligentno: eskiviraće projektile, sakrivaće se u senkama morskog dna, gasiti svetla i motore da bi bili što manje uočljivi i pružaće dostojanstven otpor. Možda vam ovo i ne zvuči kao ne

> "VEĆ PO SAMOM STARTOVANJU IGRE PRIMEĆUJE SE DA JE RAZVOJNI TIM MARLJIVO RADIO KAKO BI GRAFIKA PONOVO BILA JEDAN OD NAJUPEČATLJIVIJIH ELEMENATA"

Ko bi rek'o da je ova lampa za uništavanje podvodnih komaraca tako efikasna.

Opet smo pukli... moraćemo ponovo da probamo

"UPRAVLJATE MALOM, ALI TEHNOLOŠKI VRLO RAZVIJENOM PODMORNICOM KOJA JE U STANJU DA SE SPUSTI I U NAJVEĆE DUBINE OKEANA."

znam kakav napredak, ali neizvesnost koja se stvara kada se nađete na dnu okeana i niste sigurni odakle vas neprijatelj može zaskočiti kreira zaista dobru i napetu atmosferu.

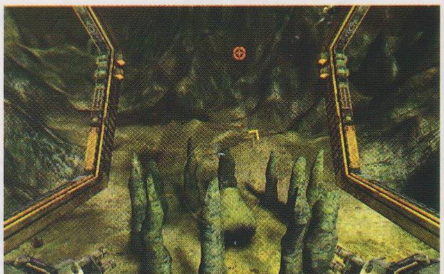
U Aquanox 2: Revelation oružja ima na pretek. Ipak, iskustvo koje sam imao što se oružja tiče donekle se razlikuje od onog iz prve igre. Najviše me je impresionirao tzv. vendetta snajper pomoću kog sam mogao potpuno da onesposobim podmornicu, pod uslovom da direktno pogodim kokpit, što pri mnogobrojnim strujama i vibracijama koje vladaju pri morskom dnu nije nimalo lako. Bez obzira za koji tip oružja se opredelili, obavezno morate voditi računa o količini energije koju ono crpi iz vaše podmornice. Imajte na umu i da su pojedini tipovi oružja vrlo opasni i nanose veliku štetu, pa dvaput razmislite pre nego što njima počnete da sejete pustoš.

Već po samom startovanju igre primećuje se da je razvojni tim marljivo radio kako bi grafika ponovo bila jedan od najupečatljivijih elemenata. Prvi Aquanox je bio karakterističan po fantastičnim eksplozijama i izgledu terena morskog dna, a u ovom nastavku sve izgleda još bolje. Eksplozije su vrlo detaljne i realistične, a partikl efekti su jednostavno briljantni. Sve mape odreda su lepo dizajnirane, površina morskog dna je raskošnija, a tereni kompleksniji - sada je podvodna flora daleko bogatija i ostavlja bolji utisak. Pored okruženja i modeli podmornica su unapređeni, a kako budete upravljali njima primetićete da je i fizički model poboljšan, pa će i manevrisanje biti efikasnije. Sve ovo je moguće zahvaljujući doteranom Krass engine-u, koji je bio i u srcu originalne igre. Sa tehničke strane nisam naišao ni na jedan problem, što u odnosu na većinu današnjih naslova koji se mahom izdaju nedovršeni predstavlja lepu promenu.

Pored unapređene grafike Aquanox 2: Revelation je dobio i raznovrsne, nove melodije koje kombinuju hard i tehno, ali se povremeno u pozadini pojave i prave simfonijske teme koje daju osećaj prostranstva i nesputanosti. Sve to zajedno zvuči daleko bolje nego one "jeftine" tehno teme iz originala. Nažalost, tehno i rok teme će dominirati tokom akcije i na momente će vas izuzetno iritirati i odvlačiti pažnju.

Sve u svemu, Aquanox 2: Revelation je po mnogo čemu bolji od svog prethodnika - konstantna akcija i zanimljiva priča učiniće misteriozan i prilično mračan svet morskih dubina privlačnim i igračima okrenutim drugim žanrovima.

Uroš Pavlović



Razvojni tim

Massive Development je osnovan 1994. godine, a 2001. je ostvario veliki uspeh napravivši igru "Aquanox" i dokazao da i u Evropi ima uspešnih i inventivnih developera. Ova kompanija iz Manhajma u Nemačkoj se od decembra 2000. nalazi u sklopu JoWood Production Inc. grupacije. U timu se nalazi 16 mladih ljudi, a do sada su poznati po igrama "Archimedian Dynasty" i "Aquanox", kao i "Aquanox: Revelation". Poznati su i kao tvorci moćnog KRASS engine-a.

Dodatni info

NEKE PODMORNICE IZ IGRE:

- Salty dog - ova podmornica iako je malih dimenzija, vrlo je brza i okretna, pa kad se jednom namerači na nekog jako je teško otresti je se. Pogotovo ako njome upravlja vešt i iskusan pilot. Njena osnovna mana je relativno velika ranjivost, jer joj je oklop slab, pa se pri direktnom pogotku uglavnom raspada. William Drake je ovu podmornicu nasledio zajedno sa Harvester-om.
- Mighty Maggie - kao i njena prethodnica Drowsy Maggie, pripada klasi srednjih bombardera Neopolis-a, ali je u odnosu na nju usavršena. Originalna ideja je bila da ovo plovilo koristi vojna policija pri patroliranju. Tokom jedne misije Maggie zarobljavaju pirati iz Tornado zone i od tada se koristi u učestalim napadima na druga plovila širom te zone. Njena velika prednost je što može da ponese dosta naoružanja. S obzirom da ima samo slabašan elektro-magnetni štit dosta je ranjiva i lako se neutrališe. Međutim, dejstvo kinetičkog oružja može dugo da izdrži. Ova podmornica se ne može nabaviti nigde u Aqua-i. Gusari koji su je oteli još uvek je drže kod sebe i sigurno je neće predati bez borbe.
- Ideja da se pravi nastavak igre Aquanox se rodila 2001. godine, pošto je razvojni tim shvatio da su mnoge stvari mogle da se urade bolje, a i javile su im se mnoge nove ideje.
- Originalni Aquanox je bio najprodavanija igra u Nemačkoj 2001. godine i vrlo dobro prodavan naslov u Evropi. Možda i ne čudi s obzirom da su i razvojni tim i izdavač iz Nemačke. Uspeh s druge strane Atlantika je bio daleko slabiji.
- Nemojte se začuditi ako na ekranu ugledate i prizor sa više od 30 hiljada biljaka. Modeli podmornica su sastavljeni od više od 10,000 poligona, dok ih sami topovi imaju oko 7,000 (radi poređenja u originalnoj igri topovi su bili sastavljeni od oko 700 poligona)..
- Aquanox 2: Revelation nema multiplayer mod.Priča u igri se dešava paralelno sa pričom iz originalne igre pa je i to bio jedan od razloga što se u drugom delu pojavljuje drugi lik (W. Drake). Teško da bi Dead Eye Flint mogao da bude istovremeno na dva mesta.
- Prema mišljenu ekipe koja je radila igru prosečnom igraču će trebati oko dvadesetak časova efektivnog igranja da završi igra.

Ocena

PLUS Unapređen AI. Solidan vizuelni doživljaj. Lepe eksplozije i interesantno dizajnirani podvodni nivoi i modeli podmornica...

MINUS ... ali nažalost to nije dovoljno. Smorna priča. Navigacioni sistem je dosta konfuzan. Muzika je ponekad vrlo iritirajuća i može da vam odvuče pažnju.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® 69%

VRLO DOBRO

Runaway:
A Road Adventure

2D/3D bežanija u interaktivnom crtaću

Do klasičnih (pravih) avantura se danas jako teško dolazi. Beše to davno kada se Monkey Island nije skidao sa vrhova igračkih top lista. U današnje, ultra-moderno igračko doba, cela priča se svodi na frenetičnu akciju i brze reflekse, uz eventualno pritiskanje tastera na mišu do besvesti (ako ste ljubitelj Diabla). Verujem da je za to mnogo zaslužan fenomen Interneta i surfovanja uz upotrebu samo jedne ruke, ali da ne načinjem drugu temu...

■ Game info

IZDAVAČ	GMX Media
RAZVOJNI TIM	Pendulo Studios
ŽANR	Avantura
SAJT IGRE	http://www.runaway-game.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA	PII 200MHz , 64MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA	PII 233MHz, 128MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova	1

Dizajneri modernih igara uglavnom ne žele da opterete igrače kreiranjem kompleksnih zagonetki, koje se u ovo vreme "brzog" življenja i igranja smatraju čistim gubitkom vremena. Na sreću još uvek postoje ljudi koji veruju da S&M (sado-mazo) pod-grupa igračkog žanra zaslužuje određeno poštovanje, možda i jednu klasičnu avanturu sa iracionalnim zagonetkama, mnogo frustracije, čupanja kose iz očaja i uporno pretraživanje kursorom po ekranu (tek da se oživi duh starih vremena).

Jedan, razumevanja pun, razvojni studio je i Pendulo Studios, koji je imao petlju da uradi klasičnu, point&click 2D-3D avanturu pod naslovom Runaway: A Road Adventure. Kad kažem da je u pitanju klasična avantura prvenstveno mislim na samu ideju, a ne na ukupni izgled igre. Ne brinite, grafika je urađena i doterana tako da se sasvim lepo uklapa u današnje standarde. Igra se nedavno pojavila u Evropi, dok u Americi treba tek da izađe. S obzirom da je razvojni tim iz Španije, možda i ne čudi da su igru prvo izdali na starom kontinentu.

Evo šta oni sami kažu o ovom naslovu.

Naša avantura počinje u Njujorku, a radnja se dešava na početku veka - radi se o 2000.-oj godini da budemo precizniji. Brian, još malo pa svršeni gimnazijalac iznenadno biva napadnut od strane gangstera. Tokom svog očajničkog bega u društvu tajanstvene striptizete susrešće se sa velikim brojem raznovrsnih i neobičnih likova.

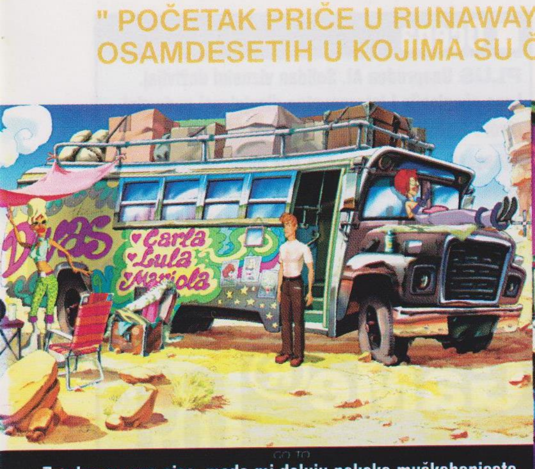
U celoj toj menažeriji likova treba provaliti koji od njih je prijateljski raspoložen prema njemu, a koji je pak spreman da mu raznese glavu.

Da bi to otkrili moraćete da budete vrlo temeljni i pažljivi; ne smete zaboraviti da u ovoj eksplozivnoj mešavini ubistva, novca, ambicija, santeria rituala i obmane, niko nije ono za šta se izdaje.

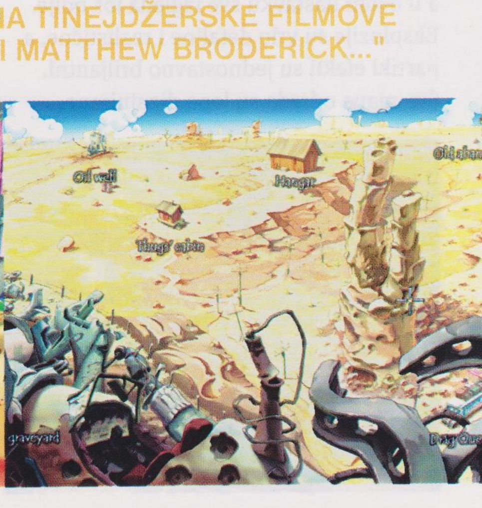
Naravno, jedan od ključnih aspekata svake avanture je priča. Početak priče u Runaway: A Road Adventure podseća na tinejdžerske filmove osamdesetih u kojima su često igrali Christian Slater i Matthew Broderick - kad malo bolje razmislim čini mi se da je ekipa iz Pendulo Studios-a malo preterala sa konzumiranjem istih (mislim - filmova). Uvodna scena pokazuje Brian-a (glavni lik) kako sedi u jednoj od onih stolica nalik na rediteljske i prebira po glavi razloge zbog kojih je bio primoran da beži. Iako možda nećete primetiti iz prvog puta, sasvim je jasno da su pojedina okruženja, namerno ili nenamerno, pozajmljena iz filmova poput Ferris Bueller's Day Off i Bill i Ted's Excellent Adventure. Kao i u većini tinejdžerskih filmova, priča je vrlo mršava i prepuna stereotipskih likova, što i ne mora biti uvek negativno, pogotovo kada se uzme u obzir da su se takve priče ljudima svidele. Međutim, u igri stvari nisu baš tako jednostavne. Iako će vam se učiniti da je priča u tinejdžerskom fazonu, ona obiluje humorom za odrasle i pojedinim eksplicitnim scenama. Po svemu sudeći, momci iz Pendulo-a su u međuvremenu ipak odrasli i odlučili da malo začine stvari ubacivanjem sadržaja koji će se sigurno svideti nešto starijim igračima. Krajnji rezultat ovakve mućkalice je vrlo neobičan skup likova i ideja, koji će sasvim dobro funkcionisati u igri, samo ako im date priliku.

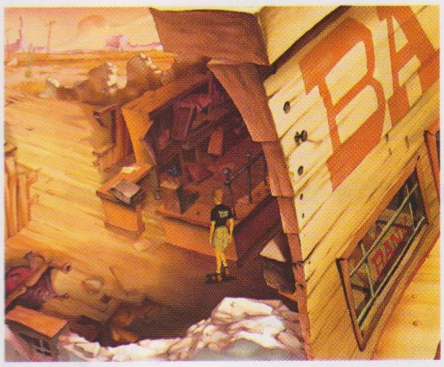
Iz priloženog se lako uočava činjenica da su priču pisali Evropljani. Najverovatnije

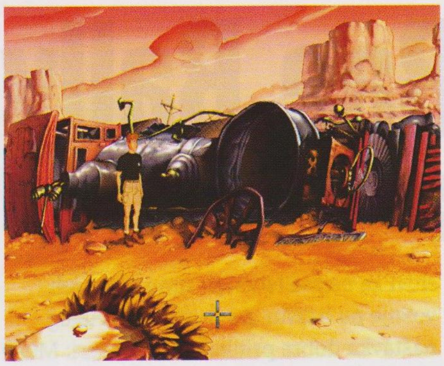
" POČETAK PRIČE U RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE PODSEĆA NA TINEJDŽERSKE FILMOVE OSAMDESETIH U KOJIMA SU ČESTO IGRALI CHRISTIAN SLATER I MATTHEW BRODERICK..."



Zgodne su ove cice, mada mi deluju nekako muškobanjasto.







da je originalan tekst preveden i proveren od strane iskusnih prevodilaca, ali se može reći da su u globalu omanuli. Dijalozi u igri će povremeno zvučati jako čudno i kruto, a imajući u vidu da likovi govore američkim slengom, probijaće vam uši. U dosta situacija likovi će govoriti baš kako treba, a onda će im iz usta izleteti neka fraza kojoj u slengu nije mesto. Na primer, Brian je u jednoj prilici spominjao jak lek protiv bolova, dok bi u pravom govoru jednostavno rekao anestetik (painkiller). Definitivno imam osećaj da se razvojni tim možda i previše potrudio da amerikanizuje igru, pa su im pojedine suptilne nijanse govora promakle. Ako za upoređenje uzmemo igru GTA: Vice City u kojoj govor u potpunosti odgovara američkom mentalitetu, onda je lako zaključiti ko je u Runaway: A Road Adventure pisao dijaloge - Hola! Ono što je dobro je to da ove nedoslednosti u jeziku nisu uvek uočljive, povremeno sve zvuči baš kako treba, što samo dokazuje da pisanje dijaloga nije bilo dovoljno konzistentno. Slična stvar se može reći i za sinhronizaciju. Glavni lik Brian povremeno zvuči potpuno neubedljivo, dok ostali likovi začudo zvuče autentično i zanimljivo - k'o naduvani hipiji na nekoj razuzdanoj žurci.

Pa ipak, briljantna umetnička crta koja krasi ovu igru kao i privlačna muzika će vas zasigurno osvojiti. Razvojni tim zaslužuje sve pohvale jer su uspešno stopili 2D pozadinu i 3D likove, a za pohvalu je činjenica da se 3D likovi sa svojim umekšanim ivicama i realističnim real-time senkama apsolutno savršeno stapaju sa 2D pozadinom. Igra se odvija u preko 100 vizuelno raskošnih okruženja, sa nekih tridesetak interaktivnih likova, na rezoluciji od 1024x768 i 16-bitnim bojama. Tu je i muzička pozadina sa 24 jedinstvene melodije. Skice i crteži su vrlo izražajni, puni života i podižu atmosferu u igri. Neki od likova u igri su prave harizmatične face, pa će vam verovatno biti lakše da zanemarite pojedine propuste koje sam naveo i da se udubite u celu priču.

Na kraju da kažem i reč, dve o zagonetkama - ipak je ovo avantura. Nemojte da vas ime i tema zavara, Runaway: A Road Adventure nije ni malo laka. Kao i uvek biće tu potpuno iracionalnih zagonetki - jednom sam morao pajserom s motora da odvalim neki deo kako bi ga iskoristio... za šta ono beše?!? Nemam pojma, zaboravio sam... Kako god, rešavanje zagonetki je otežano i samom činjenicom da je opažanje upotrebljivih predmeta vrlo teško. Primećujem da se razvojni tim baš i nije potrudio da korisne predmete vizuelno "odvoji" od beznačajnih elemenata pozadine. Da bi sve bilo još teže, pronalaženje predmeta mišem od vas zahteva da postavite kursor iznad njega i da ga izvesno vreme ne pomerate. Kao što sam vam već rekao u igri postoji oko stotinjak lokacija, pa sad zamislite kako je teško u svim tim šarenim pozadinama odvojiti bitno od nebitnog. Meni to nije pošlo za rukom (okom). U jednom trenutku mi je svega bilo dosta i malko sam pogledao u vodič kroz igru, a iskreno da kažem - čisto sumnjam da bi pronašao sve bitne predmete čak i kada bi sledeća dva meseca samo prevlačio kursor po ekranu. Da li moram još jednom da ponovim - ovo je point&click avantura! Da ne bude baš sve u tom stilu, ima i zagonetki koje izgledaju prilično logično, doduše na neki svoj otkačeni fazon. Kako vam zvuči pravljenje metaka od praznih patrona karmina? Ma jednostavno ih napunite olovom. Eh, kad se setim onog beskonačnog tumaranja kursorom po ekranu u potrazi za rešenjem...

Ne treba biti prestrog, pa zar to i nije osnovni razlog što igrače klasičnih avantura i smatraju pripadnicima sado-mazo podgrupe igračke populacije? Na kraju, sve se ipak svodi na vaše lične afinitete. Objektivno gledajući Runaway: A Road Adventure ne može da bude prava zamena za Monkey Island, ali ako ste kojim slučajem obožavalac klasičnih avantura savetovao bih vam da ovaj naslov nikako ne propustite - hm, ko zna kada će se pojaviti sledeći.

Uroš Jojić

Dodatni info

▶ Runaway: A Road Adventure je istovremeno puštena u prodaju u celoj Evropi. i sinhronizovana je paralelno ne nekoliko svetskih jezika: nemački, francuski, španski, engleski, češki, itd.

▶ Sinhronizaciju za američku i englesku verziju igre su uradili američki glumci koji inače često pozajmljuju glasove i rade za Disney. Dreamworks, NBC, Nintendo i druge kompanije.

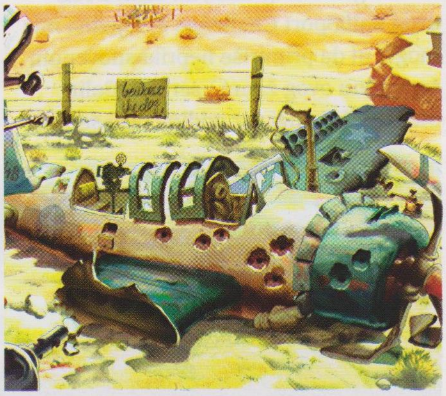
▶ Ideja za igru se razvojnom timu javila po završetku prethodne igre Hollywood Monsters koja je bila potpuno nelinearna, otvorena i imala je vrlo prostrana okruženja u kojima su se igrači mogli kretati. Očigledno da ih je to na neki način zamorilo pa su odlučili da za sledeću igru iskoriste drugu filozofiju. Potera i jurnjava kao osnovna ideja za igru im se učinila savršenom.

▶ Jedan broj melodija u igri izvodi španska grupa Liquor, a s obzirom da se kroz igru provlače snažne asocijacije na film, kao medij, bilo je potrebno da se napravi nešto poput naslovne numere, čija bi se tema ponavljala kroz celu igru.

▶ Skup neobičnih likova u igri čine i striptizeta, drag-queen (muškarac koji se oblači u žensko), likovi koji puše marihuanu, itd. Iako nemamo često prilike da ovakve likove vidimo u igrama, oni postoje i čine sastavni deo realnog sveta.

Razvojni tim

Pendulo Studios je razvojni tim iz Španije i Runaway: A Road Adventure im je prva značajnija igra. Pre ove radili su i igru Hollywood Monsters.



Ocena

PLUS Interesantna point&click avantura, izuzetni crteži, savršena implementacija 3D modela, odlična muzika.

MINUS Pojedine sinhronizacije, scenario i nije baš najbolji, teško je uočiti bitne predmete na ekranu

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **80%**

VRLO DOBRO

Colin McRae Rally 3

Codemaster preko CMR3 poručuje konkurenciji - izjedite nam gaće (hm. prilično slobodan prevod)

Po mišljenjima mnogih reli vožnja predstavlja ubedljivo najizazovniju disciplinu automobilskog sporta, izazovniju čak i od planetarno popularne formule 1. Od učesnika zahteva neverovatnu veštinu i mogućnost da se u trenu prilagode konstantnim promenama terena i vremenskih prilika, a vozač se jednostavno mora osloniti na svog suvozača u istoj onoj meri u kojoj se oslanja na svoje vozačko umeće i brze reflekse. Reli vožnja se u osnovi zasniva na veštini, timskom radu i izuzetnoj odlučnosti. Moglo bi se reći da je i pravljenje kvalitetne reli simulacije po mnogo čemu slična rabota.

Game info

IZDAVAČ Codemasters
RAZVOJNI TIM Codemasters
ŽANR Trkačka simulacija
SAJT IGRE http://www.codemasters.com/colinmcrae3/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 700MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 3

Tokom svih ovih godina sretali smo se sa mnogim reli igrama, ali osim DICE-ovog RalliSport Challenge-a, nijedna nije mogla ni da primiriše neprikosnovenom šampionu ovog žanra - serijalu Colin McRae. Već dugi niz godina ovaj serijal slovi za najrealističniju simulaciju reli vožnje na tržištu, pa je izlazak drugog nastavka dobra prilika da se proveri: Može li se bolje? ... i šta da vam kažem, pošto sam odigrao PC verziju Colin McRae 3 jedino što mogu jeste da konkurenciji izjavim saučešće.

Pre nego što nastavim dalje hteo bih samo da vas podsetim na najavu CM3 (Gamer 47) u kojoj možete pronaći sve osnovne detalje vezane za igru, a koje ovde neću ponavljati. U ovom tekstu probaću da se koncentrišem na dve najbitnije stvari - igrivost i tehnički aspekt.

Colin McRae 3 u svakom smislu predstavlja najrealističniju interpretaciju reli vožnje koju sam imao prilike da vidim u nekoj video igri. Ono što najpre upada u oči je fenomenalan fizički model i model štete, te neverovatna pažnja koja je poklonjena i najmanjim detaljima kada se radi o upravljanju vozila i njegovom ponašanju na različitim terenima. Ako malo zađemo u tehnički domen videćemo da ponašanje predmeta u igri zavisi od njihove težine, odnosno da se automobil na stazi i u krivinama ponaša shodno fizičkim zakonitostima i svojstvima terena, a to sve zahvaljujući vrhunskom fizičkom modelu. Dešavalo se da tu i tamo natrčim na nekoliko bagova (kao kada su određeni objekti u stanju da potpuno zaustave vozilo iako imaju relativno malu masu), ali u globalu gledano, verujem da fizički model u trkačkoj simulaciji jednostavno ne može biti bolji. Najvažnije je to da će vozilo reagovati na neravnine (džombe), vodu na stazi i dejstvo centrifugalne sile skoro na isti način kao i u realnim uslovima. Od toga koji tip guma ili amortizera izaberete zavisiće i ponašanje vašeg automobila na zemljanim podlogama, asfaltu ili klizavim površinama.

Očigledno da je mnogo truda uloženo u kreiranje virtuelnog sveta koji će na pravi način reagovati na vaše (vozačke) poteze, a da ne spominjem ulogu Colin-a McRae-a, čoveka koji je dizajnerima skrenuo pažnju na mnogobrojne detalje. Model štete je u tesnoj vezi sa fizičkim modelom i donekle je u istom rangu po kvalitetu. Ipak, ruku na srce, još uvek nije apsolutno ubedljiv, ali se treba imati na umu da je ovo igra, a ne profesionalni reli simulator.

Pošto se upoznate sa automobilom, stazama i vremenskim uslovima, sleduje vam podešavanje automobila, što je zahvaljujući kvalitetnom dizajnu i posvećenoj pažnji najsitnijim detaljima, vrlo zabavan

" VEĆ DUGI NIZ GODINA OVAJ SERIJAL SLOVI ZA NAJREALISTIČNIJU SIMULACIJU RELI VOŽNJE NA TRŽIŠTU, PA JE IZLAZAK DRUGOG NASTAVKA PRILIKA DA SE PROVERI: MOŽE LI SE BOLJE?"

Razvojni tim

Codemasters je od poznat razvojni tim i izdavač video igara. Osnovan je 1986. Godine, a sedište mu je u Engleskoj. Predsednik kompanije je Jim Darling, a u odboru direktora se nalaze i njegova dva sina David i Richard. Preko 60 njihovih igara dostiglo je dostiglo sam vrh na evropskim top-listama, a 1998. proglašeni su najboljim izdavačem godine. Kao razvojni tim su poznati po igrama iz Colin McRae serijala, TOCA Race Driver, Dragon Empire, Indy Car Racing, Shoot to Kill. Kao izdavači poznati su i po IGI2: Covert Strike, Operation Flashpoint 2, Prisoner of War.

posao. Programeri su s tehničke strane definitivno bili dobro potkovani.

Kao još jedan dokaz kvaliteta ovog naslova je i činjenica da vam tokom cele sezone ni jednog trenutka neće postati dosadno. Mape po kojima vozite su izuzetno raznovrsne, a pejzaži na autentičan način dočaravaju zemlju domaćina određene etape. Na primer Finska je prepuna zelenila i divnih jezera, dok će vas u Švedskoj sačekati surovo vreme, snegom pokriveni putevi i povremene snežne oluje. Američka etapa se odvija u suvim i prilično neplodnim predelima koji u velikoj meri podsećaju na pustinju, dok u Španiji prevladavaju naglašeno mediteranski pejzaži sa karakterističnom arhitekturom i vegetacijom. Vidimo da se razvojni tim, osim što je obratio posebnu pažnju na detalje u smislu izvođenja, potrudio da i okruženja učini veselim, živopisnim i autentičnim. Šlag na tortu predstavljaće simpatični modeli lepotica koje će vam, u slučaju da osvojite šampionat, uručiti pehar i popularni šampanjac. Cenim da je i ovo dovoljan razlog da se potrudite i sezonu završite na prvom mestu.

Što se vizuelnog aspekta tiče, nema mnogo toga da se doda na ono što je već rečeno u najavi igre (Gamer 47). Modeli automobila su me zaista oduševili, sastavljeni su od velikog broja poligona, a dinamičke refleksije i partikl efekti su prva liga. Veće vodene površine takođe izgledaju zapanjujuće, jer su programeri upotrebom piksel šejdera uspeli da dočaraju uverljivo talasanje vode, odsjaj neba i svetla u njoj. Međutim kako bi broj frejmova stalno bio na visini zadatka, moralo se pribeći pojedinim kompromisima, pa su modeli vegetacije i gledalaca prilično prosti i četvrtasti. Otkud to? Moramo imati u vidu da je sa nivoom na kom se nalazi današnji hardver praktično nemoguće ugurati još poligona u svaku scenu, pa zato i ovako jednostavne modele u pozadini ne smatram ozbiljnijim nedostatkom.

Zvučni efekti su odlični i umnogome doprinose celokupnoj atmosferi. Ovo je naročito uočljivo ako se prebacite na pogled iz kabine (cockpit view). Reski zvuk motora i karakterističan zvuk brisača u kombinaciji sa odličnom grafikom i efektnim kretanjem kamere (kada naiđete na džombu kamera se zatrese) dočaravaju do sada neprevaziđenu atmosferu u ovom žanru. Jednostavno savršeno.

Na kraju bilo bi zgodno da pomenem da će vam pobede omogućiti da otključate nova vozila i dodatne delove za unapređenje. Ali to nije sve, u single-player-u vas očekuju još i bonus video sekvence.

Za igrače sa izraženijim takmičarskim duhom tu je i multiplayer koji omogućava odmeravanje snaga četvorici reli majstora (za potpuno iskorišćenje ovog režima dodatni kontroler će biti neophodan).

Na kraju sledi zaključak - pravi zaljubljenici u reli vožnju ni za živu glavu ne bi smeli da propuste ovu igru. Što se mene tiče ova reli simulacija bez pogovora drži prvo mesto.

Uroš Jojić

Dodatni info

▶ Colin McRae je jedan od najpopularnijih i najuspešnijih reli vozača na svetu, a u karijeri je osvojio više šampionskih titula nego bilo koji drugi vozač. Ovaj tridesetčetvorogodišnjak je 1995. godine postao najmlađi svetski šampion reli sporta. U Subaru Prodrive timu je proveo 8 uspešnih godina, a sada vozi za Ford Rallye Sport Team. Do sada je ostvario neverovatnih 25 pobeda u svetskom reli šampionatu i zbog agresivnog stila vožnje dobio nadimak "Leteći Škotlanđanin".

▶ Velšanin, Nicky Grist je desna ruka Colina McRae-a i sa njim je na takmičenjima od 1997.godine. U svetskom reli šampionatu je debitovao 1994, a u karijeri ima impresivnu 21 pobedu što ga čini drugim najuspešnijim suvozačem u istoriji ovih šampionata.

MODELI AUTOMOBILA KOJI SE POJAVLJUJU U IGRI:

▶ Ford Focus RS WRC 02 - Motor 4 cilindra / Zapremina 2000cc / Turbo / 300KS

▶ Subaru Impreza WRX (44S) - Motor Boxer 4 / Zapremina 1994cc / Turbo / 288KS

▶ Mitsubishi Lancer EVO VII - Motor 4 cilindra / Zapremina 1997cc / Turbo / 276KS

▶ Citroen Xsara - Motor 4 cilindra / Zapremina 2056cc / Turbo / 290KS

▶ Ford Puma - Motor 4 cilindra / Zapremina 1600cc / Injection/ 200KS

▶ Fiat Punto - Motor 4 cilindra / Zapremina 1579cc / Injection/ 215KS

▶ Citroen Saxo - Motor 4 cilindra / Zapremina 1598cc / Injection/ 210KS

▶ MG ZR - Motor 4 cilindra twin / Zapremina 1600cc / Injection/ 204KS

▶ Bonus automobil - Motor ? / Zapremina ? / ? / ?KS

▶ Zemlje u kojima se vozi reli šampionat: Španija, Japan, Velika Britanija, Švedska, Finska, Grčka, Australija, SAD.

▶ Modeli automobila su sastavljeni od 13,000 poligona, dok su u CMR2 imali po 800.

Treća brzina je idealna za prolaz kroz gustu šumu.

Pazi ovo, juče je ovaj vodopad bio sa desne strane, a danas sa leve. Ko se ovde izmotava, Colin-e da nisi ti?

Ocena

PLUS Izuzetna reli simulacija. Odlična igra, izgleda super i ima maksimalno autentičnu atmosferu.

MINUS Neki elementi u pozadini izgledaju previše prosto. Pojedini objekti se ne ponašaju potpuno realno kada ih udarite kolima. Model štete bi mogao da bude još bolji

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® IZVANREDNO **93%**

Disciples 2: Servants of the Dark

Dodatak koji vam omogućuje da postanete ono što ste oduvek želeli - nemrtav zombi ili večno prokleti legionar

Da li ste znali da je Disciples 2: Dark Prophecy po mnogima jedna od najboljih fantazijskih poteznih strategija koja postoji? Intuitivna, obogaćena visoko kvalitetnom grafikom i odličnim zvukom ova igra je donela preko potrebno osveženje u žanr. Ubrzo su se pojavile dodatne misije pod imenom Disciples 2: Guardians of Light koje su igračima dozvoljavale da igraju samo na strani dobra. Po istom principu, Servants of the Dark ograničava igrača u smislu da mu dozvoljava da isključivo bira rase na strani zla. Disciples 2: Servants of the Dark je samostalan skup dodatnih misija koji uključuje i kampanje iz originalnog Disciples 2, što će se svakako dopasti onima koji nisu upoznati sa ovim serijalom.

Game info

- **IZDAVAČ** Strategy First
- **RAZVOJNI TIM** Strategy First
- **ŽANR** Strategija
- **SAJT IGRE** http://www.disciples2.com/D2/
- **MINIMALNA KONFIGURACIJA** PII 233MHz, 32MB RAM, 16MB Grafika
- **PREPORUČENA KONFIGURACIJA** PII 300MHz, 64MB RAM, 32MB Grafika
- **BROJ CD-ova** 2

Disciples 2: Servants of the Dark vam daje mogućnost da postanete vođa Legions of the Damned ili vođa Undead Hordes. Ako budete na strani Legions of the Damned trudićete se da raširite Betherzenovu kugu širom Nevendaar-a. Legions of the Damned takođe imaju u planu da ojačaju svoju moć i učvrste vlast time što će ukrasti neverovatnu moć ponovo rođenom bogu vilenjaka. S druge strane možete se prikloniti Mortis-i i njenim mnogobrojnim Undead Hordes; Mortis ulazi u sukob sa vaskrslim suprugom Gallean-om, koji ju je svojevremeno odbacio zbog onoga što je postala, a osveta i krv su joj stalno u mislima pa je ništa neće sprečiti da iskali svoj gnev na Gallean-ovim ljudima.

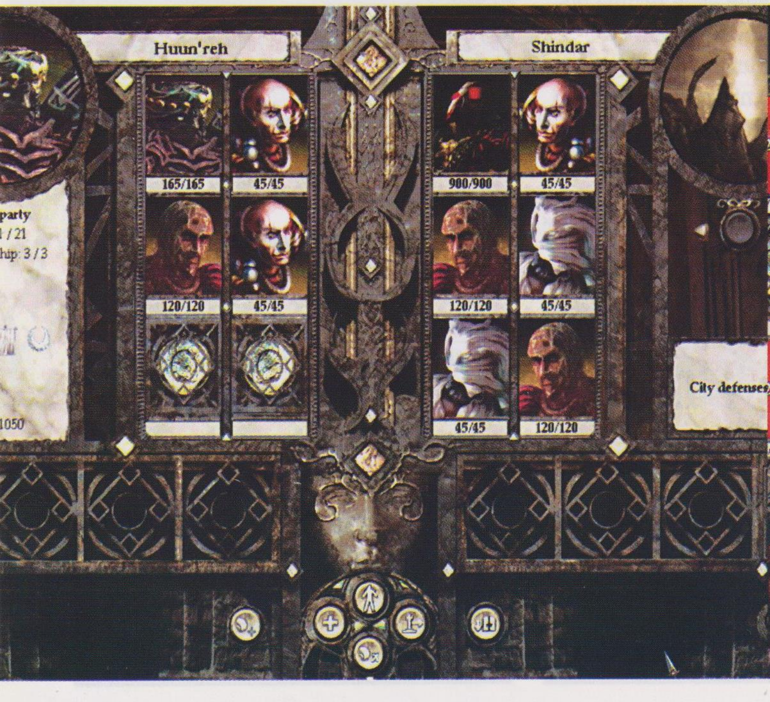
Na žalost, Disciples 2: Servants of the Dark ne donosi mnogo novina u odnosu na original. Verujem da će svi oni igrači koji su sa nestrpljenjem očekivali izlazak ovog dodatka s pravom zahtevati više. Ima tu i novih scenarija i novih mapa, ali to ipak nije dovoljno jer se oseća nedostatak novih jedinica, predmeta i mogućnosti. Pored toga pojedini nedostatci iz prošle igre još uvek nisu dosledno sređeni - na primer: problem teškog raspoznavanja jedinica na mapi je ostao te ni povećanje rezolucije ništa ne pomaže.

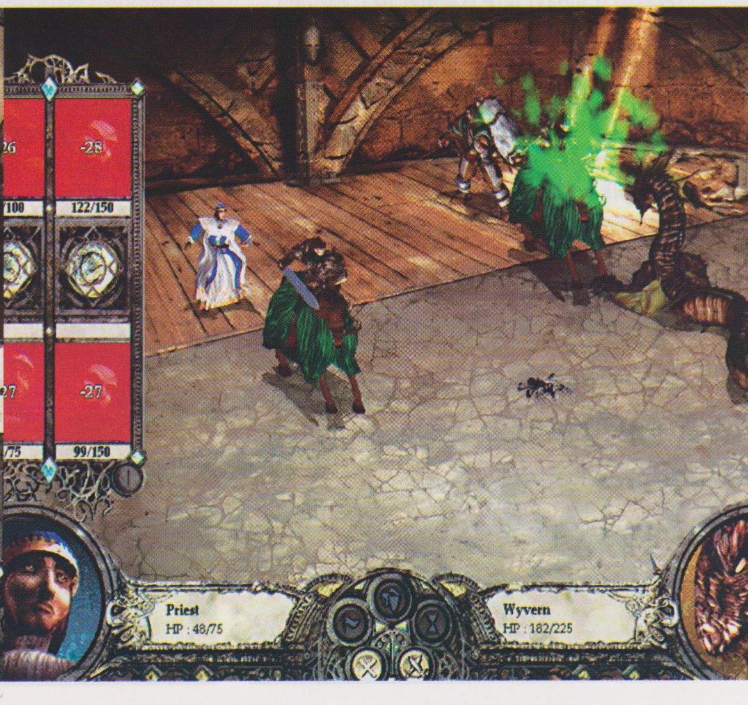
Kao što sam već rekao i originalne Disciples 2 kampanje su uključene u ove dodatne misije. Suština ove odluke leži u želji razvojnog tima da omogući igračima da prođu kroz sve misije te da njihov glavni lik uspe da dostigne deseti nivo. Ukoliko nemate sačuvanu igru (savegame)

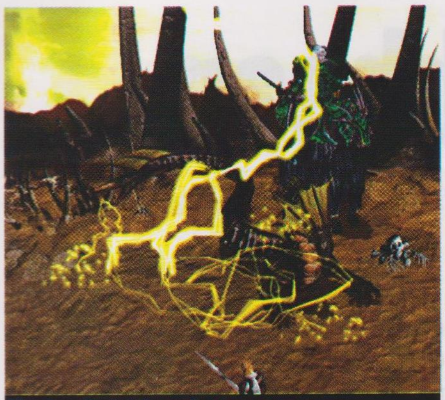
Razvojni tim

Strategy First je kompanija koja se pored izdavanja igračkih naslova bavi i njihovim razvojem, a osnovala su je četvorica prijatelja Don, Steve, Richard i Dave. Početkom '90 dobijaju prvi posao, a u kasnijim godinama sarađuju sa velikim imenima poput Lucas Arts-a. Danas kompanija broji oko 100 ljudi i ima kancelarije u Montrealu i Otavi (Kanada). Kao developeri poznati su po naslovima Disciples II: Dark Prophecy, O.R.B., Nexagon: The Pit and Zero-G Marines itd.

"... BIĆE TU NEKOLIKO POTPUNO NOVIH I VIZUELNO VRLO ZANIMLJIVIH LIKOVA, KOJI SU ODLIČNO ANIMIRANI I FINO SE UKLAPAJU U PRIČU."







Ako ovo nije bolelo, onda stvarno ne znam.

sa likom desetog nivoa, ove dodatne misije nećete moći da igrate. Doduše nije sve izgubljeno... ako pažljivo pročitate readme fajl videćete da postoji nekoliko likova visokog nivoa i nalaze se u "Bonus\Exported Leaders" folderu na disku 1. Ukoliko se dosada niste upoznali sa Disciples 2 serijalom savetujem vam da igru odigrate od početka, kako bi se navikli na pravila i koncept igre, te u kasnijim fazama (dodatne misije) iskoristili stečeno iskustvo i heroje visokog nivoa

Mada ima nekih novina, grafika se u odnosu na original nije mnogo promenila. Za početak, biće tu nekoliko potpuno novih i vizuelno vrlo zanimljivih likova, koji su odlično animirani i fino se uklapaju u priču. Nove mape ne deluju preterano impresivno, ali se rezolucija može podići do 1280x1024 tačaka. S tehničke strane gledano neki iritirajući bagovi od pre su sređeni pa se sada igra odvija bez većih problema. Zvuk je dodatno doteran pa se mogu čuti i neke nove muzičke teme (ako

Dodatni info

RASE U IGRI:

- Empire - nekada brojna rasa, a danas u stanju haosa. Veliki ratovi su opustošili zemlju, pa je umiranje od gladi i bolesti sasvim normalna pojava..
- Mountain Clans - su oplakali smrt svog kralja koji je ubijen tokom Velikih ratova i danas se ova nekada ponosna rasa nalazi na opustošenoj i neplodnoj zemlji, razorenoj u istoj meri kao i srca njenih stanovnika.
- Undead Hordes - su beživotna rasa, nje pripadnici se raštrkani nalaze se raštrkani po celom carstvu. Morits je porazila High King-a iz Mountain klana i osvetila pogibiju muža, a sada mora da čeka hiljadu godina na njegov povratak.
- Legion of the Damned - čekale su čitavu deceniju na oslobađanja Brethrezen-a . Svoju moć i uticaj će iskoristiti da ga konačno oslobode, što znači da smrt i razaranje preti onima koji su ga zarobili.

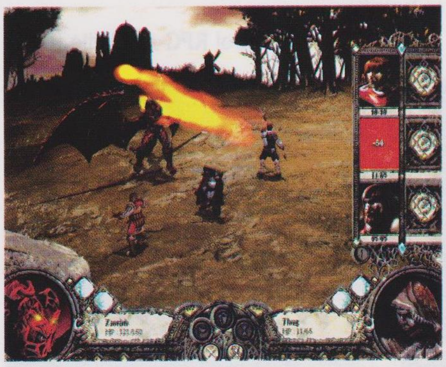
Svog neprijatelja malo posolite, pospete začinima i bacite u užarenu lavu da se dobro ispeče.

vam to dosadi uvek možete ubaciti svoju MP3 kolekciju).

Kako god bilo, očekivao sam više sadržaja, više kampanja i drugih stvari koje bi mogle da unaprede igrivost i donesu sve ono dobro iz originala. Nemojte pogrešno da me shvatite, Disciples 2: Servants of the Dark jeste zabavna igra, mada ne i za tvrdokorne obožavaoce. Jednostavno, u odnosu na solidno dugačak originalni naslov ove dodatne misije su prilično kratke za pravog Disciples 2 igrača. Čim završite ove dve nove kampanje, Disciples 2: Servants of the Dark će ostati bez čari koje bi vas naterale da ga igru ponovo pokrenete.

Jasno je da bi Strategy First svakako uradio bolji posao da je spojio obe dodatne misije (Guardians of the Light i Servants of the Dark) i pretvorio ih u pravi samostalni projekat. Time bi sigurno naišli i na jaču podršku tvrdokornih stratega, ali i ostatka mnogobrojne igračke populacije.

Uroš Pavlović



Dodatni info

NEKE MAGIJE -

EMPIRE - MAGIJE PRVOG NIVOA.

- Air Ward - otpornost na prvi napad iz vazduha.
- Water Ward - otpornost na prvi napad sa vode.
- Celerity - Pojačava inicijativu za 10%.
- Strenght - Pojačava efekat štete za 10%.
- Lightning - Nanosi 15 poena vazdušne štete.

MOUNTAIN CLANS - MAGIJE PRVOG NIVOA.

- Ice Shield - Jedinice trpe 10% manje štete.
- Forestwalk - Jedinica pod dejstvom magije neće dobijati kaznene poene pri kretanju po šumi.
- Vithar's Might - Za 10% pojačava efekat štete
- Blizzard - Neprijatelju nanosi 15 poena " water" štete.
- Summon I: Rock - Poziva leteće Roc-ove.

UNDEAD HORDES - MAGIJE PRVOG NIVOA.

- Summon I: Skeleton - Poziva Skeletone.
- Pestilence - Nanosi 15 poena smrtonosne štete neprijateljskoj jedinici.
- Ice Storm - Nanosi 15 poena "water" štete neprijateljskoj jedinici
- Weakness - Neprijatelju smanjuje preciznost za 10%.
- Rust - Smanjuje odbrambenu snagu neprijatelja za 50%.

Legions of the Dead - magije prvog nivoa.

- Incantare Hellhound - Poziva Hellhound-a koji bljuje vatru.
- Incantare Hellhound Illudere - Poziva Hellhound iluziju.
- Ignis Mare - Neprijatelju nanosi 15 poena "fire" štete.
- Menta Minoris - Neprijatelju nanosi 15 poena "mind" štete
- Tormentio - Smanjuje odbrambenu snagu neprijatelja za 50%.

" NA ŽALOST, DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK NE DONOSI MNOGO NOVINA U ODNOSU NA ORIGINAL."

Ocena

PLUS Zanimljive nove misije; tehnički doteranja od prethodnih naslova; rezolucija ide i do 1280x1024; nove melodije.

MINUS Fali još sadržaja; brzo ćete je završiti ako igrate sa herojima visokog nivoa. Neprijateljske jedinice su još uvek teško uočljive na mapama.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® 68%

IZNAD PROSEKA

Pirates of the Caribbean

Nastavak Sea Dogs-a koji nije Sea Dogs 2 i obrada filma koja nema veze sa Džoni Depom

Ne znam koliko vas sećanje služi, ali tamo negde krajem 2000. jedan, malo poznati, ruski razvojni tim je napravio vrlo jedinstven rimejk igračkog klasika The Pirates i nazvao ga Sea Dogs. Igrači i štampa su igru dočekali sa puno simpatija bez obzira na bagove i nekompatibilnost sa pojedinim konfiguracijama; zarazna atmosfera kojom je igra odisala je očigledno bila dovoljna da osvoji srca mnogih i pripremi teren za nastavak; a nastavak je logično nosio naziv Sea Dogs 2 i to sve do dana kada je izdavač Bethesda zaključio da je ime jednog aktuelnog filma daleko zvučnije. Sa namerom da se proširi krug zainteresovanih igrača doneta je odluka da se Sea Dogs 2 prekrsti u Pirates of the Caribbean. Sa druga strane, osim gusara i Kariba film i igra nemaju ništa zajedničko, te bi po ovoj logici i Counteru trebalo promeniti ime u "Zakon u Los Anđelesu". Doduše ne smemo smetnuti s uma da je ovakav potez Bethesda-e sa finansijske strane bio sasvim opravdan, ali suptilnost i gracioznost kojim su ga izveli mnogo podseća na kretanje slona u radnji prepunoj kristala.

Game info

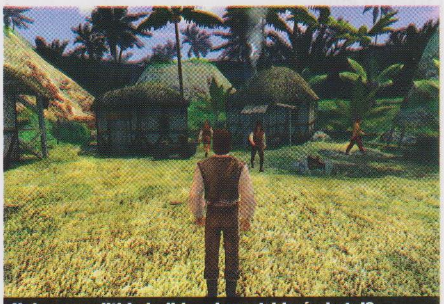
IZDAVAČ Bethesda Softworks
RAZVOJNI TIM Akella
ŽANR Akcija/RPG
SAJT IGRE http://pirates.bethsoft.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 800MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1200MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

U proteklih nekoliko godina Akella je vredno radila na ovom naslovu, pa su između ostalog kompletno redefinisali i engine, te Sea Dogs 2 Pirates of the Caribbean pokreće STORM 2 tehnologija. Interfejs je potpuno redizajniran, područje na kom se priča razvija je prošireno, a igranje je kompleksnije. U samom startu nisam baš bio siguran u kojoj meri je Akella uspela da unapredi PotC u odnosu na original, ali posle nekoliko neprospavanih noći i neprekidnog buljenja u monitor mogu da tvrdim da su uradili dobar posao. Pirates of the Caribbean sasvim dovoljno unapređuje Sea Dogs da se može smatrati uspešnim nastavkom. Međutim, nije sve idealno, pa se tako i dalje vuku neki repovi iz originala, a mislim da je i razvojni tim uz još malo truda mogao da ispravi poneke stvari. Ali o tome ćemo nešto kasnije...

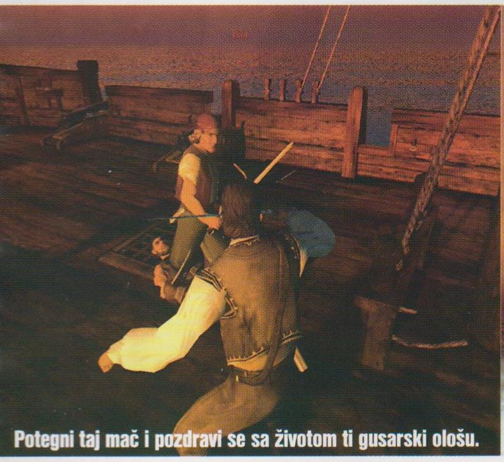
Dizajniran kao spoj RPG-a i akcije (recimo već spomenuti Pirates pomešate sa GTA: Vice City i Freelancer-om), Pirates of the Caribbean svoju priču smešta na suncem okupana karipska ostrva (područje koje bih ja vrlo rado posetio - bar na nekoliko godina ;-)). U zlatno doba gusara i avantura na otvorenom moru, komandovaćete brodom i posadom, ukrštati mač sa drugim kapetanima, prihvatati i izvršavati izazovne misije, proveravati opasne glasine, ići u potragu za blagom, sklapati i raskidati savezništva sa kolonijalnim silama iz tog perioda, itd.

U igri se nalazite u ulozi kapetana, Nathaniel-a Hawk-a, koji je eto imao tu (ne)sreću da se zadesi usred žestoke borbe za vlast u XVII veku. Avanturu započinjete kao svedok francuske invazije na englesko ostrvo. Bežeći od frke uputićete se do najbliže engleske kolonije kako bi tamošnjem guverneru preneli loše vesti. Po dolasku na ostrvo engleski guverner odlučuje da vas regrutuje i u svojstvu špijuna vrati na okupirano ostrvo kako bi saznao namere francuskih osvajača. Od ovog trenutka priča će uzeti tok koji joj sami odredite.

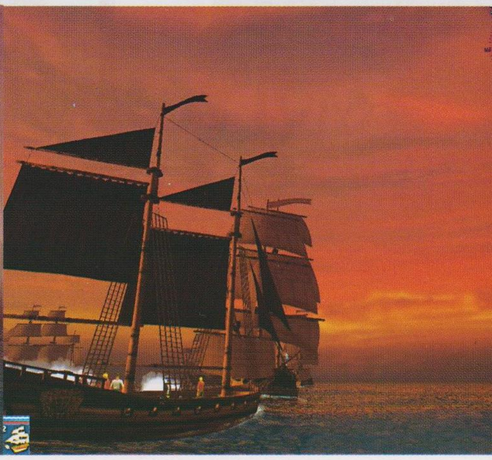
Kao što je to bio slučaj i u originalu - igranje je dovoljno nelinearno te je na vama da odlučite: da li ćete poći u glavnu misiju i odmotavati priču (koja je još uvek



Kako provaliti koja li je od ove tri kuće hotel?



Potegni taj mač i pozdravi se sa životom ti gusarski ološu.



" PIRATES OF THE CARIBBEAN DOVOLJNO UNAPREĐUJE SEA DOGS DA SE MOŽE SMATRATI USPEŠNIM NASTAVKOM."

prilično linearna), ili lutati morima i rešavati sporedne zadatke stičući pri tom reputaciju, iskustvo i novac. U ovom aspektu igra dosta liči na Freelancer (i naravno na Pirates), ali sa znatno većim naglaskom na RPG elemente. Veštine i sposobnosti koje možete savladati su brojne, a napredovanje vašeg lika i posade će vam oduzeti podosta vremena. Ne znam kako vi, ali ja pretpostavljam da bi ljubiteljima akcionog RPG-a i ovo bilo sasvim dovoljno za potpun doživljaj..

Jedini efikasan način da unapredite svoje veštine i sposobnosti je da neprestano kružite po arhipelagu. Ali kao što je to slučaj i sa mnogim drugim igrama ovog tipa, ukrcavanje na brod i lutanje bez pravog cilja brzo postaje besmisleno i na kraju prelazi u dosadu. Drugim rečima, većinu vremena kojeg posvetite ovoj igri provešćete na glavnoj misiji. Razvojni tim se ovde svojski potrudio i uspeo da po kvalitetu prevaziđe priču iz originalne igre; pripovedački stil je detaljniji i izražajniji, a likovi su daleko razrađeniji. Iako priča manje-više potpada pod poznati kliše, scenaristi su u nekoliko navrata uspeli da kreiraju vrlo napetu atmosferu i da me iznenade sa nekoliko zanimljivih obrta. Međutim, ni malo mi se nije dopalo to što su sinhronizacija i kreiranje sinematika po svemu sudeći bili zadnja rupa na svirali razvojnog tima. Priča se razvija mahom kroz tekstualne dijaloge (isto kao i u Sea Dogs), a glavni lik bukvalno ne progovara. Ovakav pristup me u mnogome podseća na (pra)staru igračku školu, pa ukoliko ovaj naslov uporedim sa Freelancer-om ili GTA:Vice City-jem odmah postaje jasno koliko je Pirates of the Caribbean izgubio time što Bethesda nije bile spremna da uloži malo više para, unajmi "prave" glumce i u snimi sve dijaloge, odnosno da pronađe nekog koji bi svoje iskustvo sa filma pretočio u interesantne i vizuelno privlačne sinematike. Ovako, u igri ćete se povremeno sretati sa glasovima koji se često ponavljaju i posle izvesnog vremena zvuče zaista jadno; da ne spomenem i previše teksta koji u nekim slučajevima bode oči nepravilnim engleskim jezikom. Verujem da tvrdokornim obožavaocima akcionog RPG-a ovaj nedostatak neće previše smetati, ali mislim i da je vreme da se Akella opasulji i napusti ovaj izumrli koncept u sledećem nastavku, zvao se on Pirates of the Caribbean 2 ili Sea Dogs 3... kako god Bethesda kaže.

Svet Pirates of the Caribbean se dosta proširio što ostavlja vrlo pozitivan utisak. Recimo možete se kretati kroz opasne, neprohodne džungle, istraživati skrovite pećine i raditi mnogo toga što niste mogli u originalu (ne,ne, to ne možete...); čak su i gradovi veći i po dizajnu autentičniji. Na ovaj način stvara se zanimljiva i privlačna atmosfera koja pomaže igraču da se udubi u igru i jednim delom nadoknađuje nedostatke sinematika.

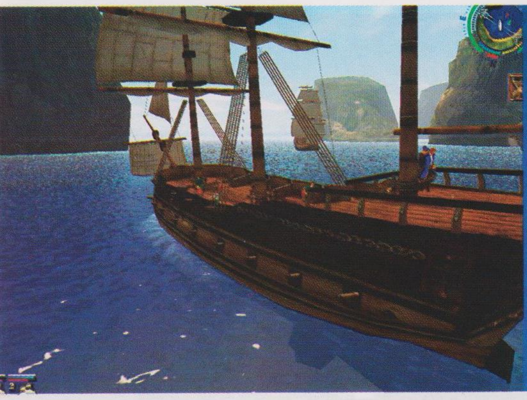
Akcioni aspekt, u smislu borbi prsa u prsa, jedrenja i bitaka na otvorenom moru, je značajno unapređen i u sebi sadrži više strateških elemenata. Neprijateljski AI je sasvim korektan i dobro se snalaziti. Tokom borbi biće jako važno da odaberete adekvatno oružje i pravu metu kako bi vaši manje iskusni oficiri mogli da prežive. AI vođeni kapetani će učiniti sve, ne bi li izbegli da im se priljubite uz ivicu broda, a i sami će manevrisati vrlo vešto, u pokušaju da vas napadnu s boka. Od momenta kada pod svojom komandom budete imali više od jednog broda, moraćete pažljivo da birate posadu koja će ploviti njima, jer njihovo umeće može biti presudno u teškim bitkama koje vas očekuju. Igrač sada može izdavati naređenja svim brodovima u floti te će bitke na moru biti vrlo uzbudljive.

Dodatni info

- Po zvaničnom priznanju izdavača igra je "inspirisana" filmom Pirates of the Caribbean koji je počeo da se prikazuje u bioskopima u Americi 9. jula.
- Igra izlazi za PC, Xbox i PS2.
- Izdavač se potrudio i odgovornim ljudima u Disney-ju i Jerry Bruckheimer Films-u predočio detaljan uvid u projekat koji su nameravali da rade, kao i tehnologiju kojom raspolažu, što je očigledno bilo dovoljno da igra dobije zvaničnu licencu filma Pirates of the Caribbean.
- Od materijala koji je razvojni tim dobio od filmskih studija većinu su činile enciklopedije i istorijske knjige, a tek delimično delovi priče iz filma. Inače, igra ne prati radnju iz filma.
- Po rečima ekipe iz Akella-e, najteži deo rada na igri je bilo traženje i eliminisanje bagova.
- Kompanija Disney je bila ta koja je imala konačnu reč o tome šta će smeti da bude u igri, a šta ne (da nisu možda oni stopirali rad na sinhronizaciji?).
- U igri se pojavljuje na stotine lokacija, raširenih na nekoliko ostrva. Od gusarskih utvrđenja, i skrovitih plaža, preko gradskih kompleksa koji uključuju i crkve, krčme, brodogradilišta do prodavnica.
- Po mnogima izgled vode u ovoj igri predstavlja trenutno najveći domet koji se može ostvariti uz pomoć piksel šejdera. Zanimljivo je da se u igri može videti i duga tokom kiše.
- Razlike između PC i Xbox verzija što se igrivosti tiče, neće biti.

Razvojni tim

Akella je jedan od vodećih razvojnih timova u Rusiji. Osnovani su još 1995. godine i do sada su izdali preko 30 multimedijalnih izdanja i prodali ih u više od pola miliona kopija. U kompaniji trenutno radi oko 70 ljudi i Akella je prva kompanija sa tih prostora koja je dobila licencu za neku PS2 igru. Poznati su po igrama Sea Dogs, Age of Sail 2, Axel Rage i sada po Pirates of the Caribbean. Pored razvoja kompjuterskih i video igara bave se i razvojem Internet aplikacija.



Morate znati da ishod bitke u PotC može zavisiti od vaših mornara isto koliko i od vaše veštine i hrabrosti. U globalu gledano, PotC je grandiozniji od originala - nudi više jedrenja, ima više lokacija, ima bolje implementirane i proširene RPG elemente, bolje tuče - jednostavno Pirates of the Caribbean je po svemu mnogo veći od svog prethodnika.

Pa ipak, činjenica da ovaj nastavak pati od pratećih bolesti jeftine produkcije stoji nad njim kao Damaklov mač. Kao što sam već spomenuo onih nekoliko postojećih sinhronizovanih glasova će vam brzo dojaditi. Slično kao i sa sinhronizacijom, Akella se očigledno nije potrudila da uradi raznovrsne modele likova - modeli NPC likova se previše često ponavljaju i prosto ne mogu da razumem zašto razvojni tim nije pronašao neki metod nasumičnog menjanja njihovog izgleda; ako ništa drugo ono bar da se razlikuju po nekim sitnim detaljima. Za igru koja teži da dočara autentičnu atmosferu živopisnog karipskog arhipelaga, ovo su vrlo bitne finese, ali izgleda da razvojni tim to nije najbolje shvatio.

S vizuelnog aspekta igra je vrlo, vrlo dobra. S obzirom da se radi o priči koja se najvećim delom dešava na moru, razvojni tim se iz petnih žila trudio da vodene površine izgledaju što je moguće bolje, intenzivno koristeći piksel šejdere i filtriranje tekstura. Bez sumnje, prizor nemirne morske površine koja svojim talasima razbija mesečevu svetlost na hiljade sitnih iskrica će vas oduševiti. Voda izgleda vrlo realistično, a ni modeli brodova nisu ništa loši ji. Takođe i teren sa svojom bujnom vegetacijom i gustom tropskom travom koja se njiše i savija pod vašim nogama izgleda mnogo bolje nego u originalu. Teksture su vrlo visoke rezolucije i izgledaju fantastično, što se može reći i za dinamičke svetlosne efekte i senke. Jedinu zamerku u domenu grafike imam na modele likova - sastavljeni su od malog broja poligona i relativno siromašnih tekstura. Rad na kreiranju modela likova jednostavno nije bio dovoljno konzistentan, što se upravo nadovezuje na ono što sam rekao o njihovoj déja vu pojavi.

Moram ovde da spomenem i STORM 2 engine koji sasvim lepo radi i na konfiguracijama srednje klase sa maksimalno pojačanim detaljima. Ovo je eksplicitan primer kvalitetnog dizajna engine-a, pogotovo ako se setimo kako je Core odradio novu Tomb Raider igru. Sve u svemu Pirates of the Caribbean izgleda lepo i radi bez problema. Bravo za razvojni tim.

Zvuk u igri vrlo verovatno predstavlja njen najveći nedostatak. Melodije su prijatne za uvo, ali... neke su pozajmljene iz originalne igre. Što se tiče zvučnih efekata i na njih se može primeniti ono što sam rekao o sinhronizaciji (ili o nedostatku iste).

Iako Pirates of the Caribbean ima svojih pozitivnih i negativnih strana, mislim da bi Akella razvojni tim ipak vredelo pohvaliti jer su napravili igru koja, bez obzira na sve, predstavlja pomak u serijalu. Zadovoljstvo koje sam osetio prilikom prvog igranja Sea Dogs-a ovde se nije ponovilo, ali to ne znači da nisam uživao. Kamo sreće da je izdavač shvatio važnost upotrebe sinematika i obratio pažnju na još par detalja. Ovako, ostaje nam da žalimo za propuštenom šansom da Sea Dogs 2 (ako još jednom budeš napravio ovu grešku ideš pravo na dasku. - prim. ur.) Pirates of the Caribbean bude zapamćen kao savršenstvo.

Uroš Jojić

" S OBZIROM DA SE RADI O PRIČI KOJA SE NAJVEĆIM DELOM DEŠAVA NA MORU, RAZVOJNI TIM SE IZ PETNIH ŽILA TRUDIO DA VODENE POVRŠINE IZGLEDAJU ŠTO JE MOGUĆE BOLJE, INTENZIVNO KORISTEĆI PIKSEL ŠEJDERE I FILTRIRANJE TEKSTURA"

Ćenim da ću morati malo da plivam...

Ocena

PLUS Vrlo zarazna, grandioznija i lepša od originala. Poboljšani borbeni i RPG elementi, zanimljivija priča. Neprijateljski AI solidan.

MINUS Nedostaju kvalitetni sinematici; sinhronizacija se ponavlja do besvesti, NPC likovi izgledaju isto, neke melodije pozajmljene iz originala, greške u engleskom jeziku, glavna misija još uvek prilično linearna.

BAGOVITOST Glupositi tu i tamo

UHODAVANJE Teško

THE GaMe® **83%**

VRLO DOBRO

www.vegajekovic.co.yu, e-mail: office@vegajekovic.co.yu
tel/fax: 011/458-829, mob: 063/77-05-619

Vega
Jeković Branko i dr o.d.

- LICENCNI SOFTVER (Microsoft, Adobe, Corel, Quark ...)
- PRODAJA RAČUNARA I DODATNE OPREME
  UMAX A4 skeneri za kućnu i A3 za profesionalnu upotrebu
  UMAX, HP i SAMSUNG digitalni fotoaparati od 2.0 do 4.0 Megapixela
  DELL, FUJITSU SIEMENS i GERICOM notebook računari
  monitori, table za crtanje, džojstici, miševi, GeForce FX, UPS-ovi, štampači ...
- SASTAVLJANJE KONFIGURACIJA PREMA VAŠIM STVARNIM POTREBAMA
  od proverenih i kvalitetnih komponenata
- ODRŽAVANJE RAČUNARA, potrošni materijal (toneri, CDR, DVD-R...)
  besplatna isporuka računara na kućnu adresu
- PISMENA GARANCIJA
- KREDITI i popusti

posebne pogodnosti prilikom plaćanja
za vlasnike tekućih računa
JUBANKE i NACIONALNE ŠTEDIONICE

kompletan katalog sa cenama i stanjem magacina - www.vegajekovic.co.yu/Hardware.htm

INTERNET

041 / 55 22 22
utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi,15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

041 / 922 922
utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (1,35 din/min u jeftinijoj tarifi,15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

username: teleport
password: net

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez "krađe" vašeg vremena
- besplatan e-mail
- tehnička podrška
- mrežno igranje

Teleport Group COMMUNICATIONS
www.teleportgroup.net

Republic: The Revolution

Lepo je biti političar

Prolaznost je jedna od nekoliko apsolutno neizbežnih stvari u životu i koliko god se mi trudili da vreme usporimo ili čak zaustavimo, osuđeni smo na neuspeh. Život neumitno nastavlja da teče, svojim sporim, ali upornim korakom, ostavljajući ožiljke promena na licima ljudi.

Svako vreme nosi svoju definiciju lepote, mode, zanosa, kulture. Tehnologija se svakim danom usavršava i postaje sofisticiranija, čovečanstvo osvaja svemirska prostranstva i hvata se u koštac sa smrtonosnim virusima na svom putu ka nekom boljem, novom svetu, ali jedna njegova karakteristika stoički podnosi sve promene; to je želja za moći. Ta iskonska potreba da vladamo drugima se pretvorila u pravu strast i opsesiju još od vremena kada smo postali svesni sebe i svog okruženja. Kroz istoriju ta želja je opstajala, ali se manifestovala na različite načine, menjajući i usavršavajući formu. Danas većina ljudi smatra politiku i političko delovanje najefikasnijom prečicom za sticanje vlasti, a samim tim i moći. Vešt političar je u stanju da podjednako efikasno manipuliše svima; i biznismenima i običnim ljudima i intelektualcima. Prošlo je vreme velikih generala koji su upravljali životima, sada su političari ti koji povlače sve konce.

Game info

- **IZDAVAČ** Eidos Interactive
- **RAZVOJNI TIM** Elixir Studios
- **ŽANR** Menadžerska simulacija
- **SAJT IGRE** http://www.elixir-studios.co.uk/htm/republic.html
- **MINIMALNA KONFIGURACIJA** PIII 800MHz, 512MB RAM, 32MB Grafika
- **PREPORUČENA KONFIGURACIJA** PIV 1200MHz, 768MB RAM, 64MB Grafika
- **BROJ CD-ova** 2

Pročitavši prethodni pasus ste upravo saznali osnovnu premisu nove političko-menadžerske simulacije Republic: The Revolution koju je napravila talentovana ekipa iz Elixir Studios-a. Na igri se radilo prilično dugo, a posle višednevnog igranja potpuno mi je jasno i zašto.

Da vas ne bi više držao u neizvesnosti odmah ću vam preneti svoje utiske. Na samom početku igre birate željenu političku ideologiju kroz davanje odgovara na određena pitanja - nešto slično kao u RPG-u. Vaš lik, mladi Rus može se opredeliti da bude liberal, kapitalista ili gerilac-revolucionar. Treba reći da je ideologija koju izaberete bitna jer će sigurno privući određen broj simpatizera. Naš glavni lik koji liči na Lenjina (samo što nije ćelav) je kao dečak prisustvovao masakru, u kom su članove njegove porodice ubili pripadnici snaga okrutnog diktatora. Vaš zadatak je da zbacite sa vlasti vladara u republici Novistrana tako što ćete se polako peti stepenicama političkog uspeha i sticati popularnost i poštovanje među ljudima. Na koji način ćete stići do cilja u mnogome zavisi od toga koju ste ideologiju izabrali i kakvom taktikom ćete se poslužiti. Ako izaberete put liberalnog demokrate onda ćete do pobede probati da stignete uz podršku intelektualaca i ljudi koji žele da žive u demokratskom društvu, a ako poželite da budete običan prevarant koji će pod maskom spasioca naroda jednostavno preuzeti zemlju kako bi još više ugnjetavao siromašne i obmanjivao mase i to vam je omogućeno. Dakle u igri Republic: The Revolution pred vas se postavlja izbor. Koji god put odabrali cilj vam je da osvojite srca i dobijete podršku žitelja republike Novistrana. Verujte, to će biti težak zadatak jer ćete biti primorani da odnesete pobedu u predgrađima sva tri grada. Suprotstaviće vam se dosta političkih protivnika koji će pokušati da vas diskredituju iznoseći vaš prljav veš u javnost. Kako bi uopšte bili u stanju da se adekvatno suprotstavite tvrdnjama i optužbama opozicije moraćete da osigurate podršku lokalnih novina i obavezno podršku crkve.

Kamera u Republic: The Revolution radnju prati iz dva ugla: tzv. satelitski pogled je klasičan pogled za menadžerske simulacije, dok pogled "s krova" omogućava da bolje vidite učesnike, kao i da pojedinim "štelovanjima" utičete na uspešnost akcija.

Upravljanje se odvija preduzimanjem određenih akcija dok igra teče u realnom vremenu, potom tu je menadžment mod kao i svojevrstan sistem mini-igara. Vrbovaćete nove članove, voditi debate, prikupljati korisne informacija o vašim su-

" DANAS VEĆINA LJUDI SMATRA POLITIKU I POLITIČKO DELOVANJE NAJEFIKASNIJOM PREČICOM ZA STICANJE VLASTI, A SAMIM TIM I MOĆI."

... i tako, svi ćete imati plate po 5,000 evra, ići ćete na more svake godine, a obećavamo da ćemo na leto sigurno dovesti Rollingstones-e.

parnicima, izbegavati vodove smrti mrskog diktatora i raditi još mnogo toga. Pravljenje ravnoteže među relevantnim faktorima će imati uticaja na tri kategorije od presudne važnosti za uspeh vaše partije, a to su: sila, uticaj i novac.

Karijeru započinjete paralelno sa još dvojicom visokih partijskih funkcionera. Svaki od likova kojim upravljate će sa povećanjem iskustva biti u mogućnosti i da preduzima specifične akcije. Na primer, kao političar prvog nivoa, glavni lik jedino može da istražuje i pridobija nove članove u gradu Ekatarine. Kasnije može naučiti i kako da manipuliše ljudima, organizuje skupove i obećava brda i planine..., a najistaknutiji članovi njegove partije će naučiti kako da podmićuju, uteruju dugove, distribuiraju propagandni materijal i preduzimaju slične aktivnosti neophodne za demokratsko preduzimanje vlasti. Svaki od ova tri lika je vrlo bitan za kreiranje partijske politike i oni su ti koji će vašu partiju odvesti na vrh.

Pored klasičnog menadžment moda imaćete i pogled "s krova" i moći ćete da posmatrate živi 3D svet u realnom vremenu, a istovremeno i da ličnim podešavanjima potpomognete neku akciju. Gledajte na ovo kao na neku vrstu mikromenadžmenta u globalnoj politici.

Ovo su u principu jednostavna sredstva koja ćete koristiti da započnete karijeru. Kada uđete nešto dublje u celu priču videćete da mnogo činilaca ima vrlo važnu ulogu u igri - pristup pravim informacijama, sila, bogatstvo i uticaj, sve su to stvari koje neizostavno morate imati kako bi mogli da preuzmete vlast.

Ali šta da vam kažem, biti ljigav i probijati se nosem na gore za mene i nije neko idealno okruženje u kome bi hteo da se izgubim u virtuelnom svetu. Po mojoj postavci stvari valjda bi trebalo da budem heroj i da radim zanimljive stvari, spasavam svet od loših momaka, a ne da budem tamo neki ljigavi političar... k'o da ih nema dovoljno.

Drugi problem u igri je taj što se posle određenog vremena istroše sve postojeće opcije u igri. Po svojoj definiciji menadžment simulacija se zasniva na tome da igračima omogućava da napredovanjem igre ulaze u bolji i razvijeniji svet, a ne da se zaglibljuju dublje u prevare, laži i obmane kako bi ostali na vlasti. Ah, skoro zaboravih da se radi o političarima. Zbog toga igra brzo postaje monotona i nakon nekokg vremena krene da vas smara.

Republic: The Revolution je prilično jedinstven naslov što se grafike tiče. Engine omogućava prikazivanje vrlo detaljne arhitekture za igru ovog tipa. Moćan zum omogućava da vidite izuzetno detaljne likove koji su sastavljeni od velikog broja poligona i bacaju vrlo kompleksne senke; isto se može reći i za zgrade. Izmišljena ruska republika Novistrana je slikovita i prepuna života, a po arhitekturi podseća na Sankt Petersburg sa parkovima prepunim zelenila i bujnim zelenim granama koje se lelujaju na vetru. Saobraćaj na ulicama je vrlo živ, što je u najmanju ruku zapanjujuće ako imate u vidu koliko detalja i objekata se nalazi u svakoj sceni. Voleo bih da je na ulicama bilo još više sveta mada bi to možda bilo prezahtevno; ako uzmem u obzir broj potrebnih poligona i svu kompleksnost senki prosto je neverovatno da igra ne pravi probleme na rezoluciji 1152x864 i sa Barton 2500+ /ATI Radeon 9700PRO/1GB RAM-a konfiguracijom.

I dok se za grafiku može reći da je vrlo dobra, zvučni efekti i muzička pozadina oživljavaju fiktivnu republiku na maestralan način. Svaka akcija u igri se može videti i kao sinematik, a muzika sa puno izražajnosti prenosi emocije i atmosferu u svakom od njih. Osim toga kompletna sinhronizacija je u fazonu nekog pseudoruskog jezika, što je dobro jer doprinosi povećanoj autentičnosti okruženja.

Relativno brzo sam shvatio da će mi za "ozbiljnije" igranje pored savlađivanja interfejsa trebati još mnogo toga. Često se mora konsultovati uputstvo i voditi računa o mnogobrojnim faktorima koji mogu uticati na ishod političke karijere. Da bi mogli da kažete da ste u potpunosti ovladali igrom trebaće vam puno vremena. Ovaj naslov je jedinstven na mnogo načina, pa i po tome što ima vrlo zrelu temu, te ukoliko ste vatreni obožavalac menadžerskih simulacija, verujem da će vam Republic: The Revolution biti odlična zanimacija.

Uroš Jojić

Razvojni tim

Elixir Studios Ltd. je razvojni tim sa sedištem u Velikoj Britaniji i broji oko 50 članova. Osnovao ju je 1998. jedan od najmlađih doktora nauka Demis Hassabis, ko-kreator mega popularne igre Theme Park. Iste godine Elixir sklapa ugovor za tri igračka naslova sa poznatim izdavačem Eidos-om, od kojih se prvi Republic: The Revolution privodi kraju, a dva su još u procesu razvoja. Elixir je poznat i po svom Totality engine -u, koji se smatra najnaprednijim igračkim engine-om do sada, jer može da renderuje neograničen broj poligona.

Dodatni info

- Engine koji pokreće igru zove se Totality, a karakteriše ga jedinstvena mogućnost renderovanja neograničenog broja poligona u svakom pojedinačnom frejmu. Što znači da svi objekti u sceni mogu biti sastavljeni od vrlo velikog broja poligona i da je praktično jedini limit želja (namera) programera. Nadalje tu je i mogućnost ubacivanja neograničenog broja dinamičkih izvora svetlosti koji stvaraju senke u realnom vremenu, a omogućava i prikaz raznovrsnih vremenskih efekata i materijala sa autentičnim fizičkim svojstvima. Ono što je zapanjujuće je da za komotno igranje Republic: The Revolution ne morate oboriti nivo detalja, uprkos ogromnoj i kompleksnoj sceni.
- Pojedine akcije mogu prouzrokovati promene i uticati na sveobuhvatan život ljudi u republici. Kompleksnost i interaktivnost sveta je prosto neverovatna.
- Razvojni tim je dobio ideju za igru na osnovu stone igre Junta, a pojedini elementi vuku korene iz prvog izdanja igre sa kartama Illuminati. Osim toga prilično veliki uticaj na razvojni tim je imao slom komunizma u Rusiji (što je evidentno) kao i akcije koju su ruske trupe izvodile u Čečeniji.
- U igri možete izvesti akciju koja se zove "Form Fight Club" odnosno napravi Fight Club, što je po rečima programera vuče direktnu inspiraciju iz filma Fight Club.
- Svaki ključni lik u igri može izvesti do šest jedinstvenih akcija.
- Svi NPC likovi u igri imaju svoje ime, posao, kuću, verovanja, shvatanja sveta oko sebe što na kraju i utiče na njihovu reakciju povodom određenog događaja.
- Ako budete igrali Republic: The Revolution možete naleteti i na trenutnog predsednika upravnog odbora Eidos-a (izdavač) koji se pojavljuje kao NPC lik.
- Igra je tako uravnotežena da nijedna ideologija nema prednost u odnosu na drugu, pa će uspeh zavisiti isključivo od vas i vaših akcija.

Ocena

PLUS Vrlo jednistven koncept, neke izuzetno izvedene ideje.

MINUS Biti političar i nije neki bonus, pogotovo u našoj zemlji; igra prebrzo postaje monotona.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Teško

THE GaMe® SOLIDNO 74%

Star Trek: Elite Force 2

Star Trekovci koji se ne pridržavaju udžbenika o bezbednoj upotrebi vatrenog oružja i međurasne konvencije o pravima neprijateljskih vojnika

U proteklih nekoliko godina igre iz Star Trek serijala su doživele pravu renesansu. Popularnim naslovima poput Elite Force i Bridge Commander konačno je utabana staza uspeha ovog serijala i među ljubiteljima kompjuterskih igara. Svima je jasno da Star Trek predstavlja vrlo uspešno i profitabilno ime u svetu zabave jer predstavlja neiscrpnu inspiraciju mnogim dizajnerima i kreativnim ljudima, a istovremeno privlači i milione obožavalaca širom sveta.

Game info

IZDAVAČ Activision
RAZVOJNI TIM Ritual Entertainment
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://www.st-ef2.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 600MHz, 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIII 900MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Spoj žanra pucačina iz prvog lica i Star Trek univerzuma je za neke bilo krajnje čudna, pa možda i neprihvatljiva kombinacija, ali je Raven Software svima dokazao da i ovakav eksperiment može da uspe. Originalna igra je pokupila mnoge pohvale i prirasla za srce kako "Trekijima" tako i mnogobrojnim obožavaocima pucačina.

S obzirom na inicijalni uspeh, bilo je u skladu s logikom očekivati nastavak i evo, posle nekoliko godina pred nama se nalazi Star Trek: Elite Force 2. Nastavak koji su mnogi obožavaoci željno iščekivali radio je američki razvojni tim Ritual Entertainment, odnosno bolje reći jedna od njegove tri ekipe. Što je najčudnije, čim su završili rad na ovom naslovu dobili su nogu, pa se možemo zapitati da li se možda Elite Force 2 nije dopao glavnim ljudima kompanije? Ipak ne verujem da je to u pitanju, pre će biti da su razlozi finansijske prirode. Imajući u vidu da preostale dve ekipe u Ritual-u trenutno rade na hit naslovima (jedan od njih je CS: Condition Zero), moguće da je treći tim jednostavno bio preveliko opterećenje za budžet kompanije. Šta da se radi, to su interni problemi Ritual-a; a nas zanima da li je ovakav razvoj situacije proizveo negativne efekte na samu igru, po onome što smo videli - nije.

U Elite Force 2 igrači se ponovo nalaze u ulozi poručnika Alexander-a Munro-a, komandira Hazard-a, tima koji se najpribližnije može opisati kao Delta Force jedinica Star Trek sveta. Dakle, Hazard je sastavljen od maksimalno uvežbanih individua spremnih da preuzmu najopasnije misije i da se nose sa najtežim zadacima. Priča nas sa Voyager-a vraća na Enterprise. Po uspešnom završetku misije protiv Borg-ova poručnik Munro se sa ostatkom tima vraća na Starfleet Akademiju. Tamo ga sačekuje poražavajuća vest da će Hazard tim biti raspušten, a njegovi članovi raspoređeni na zadatke u mirnija područja Federacije.

Sledeće dve godine poručnik Munro provodi u potpunom miru obučavajući mlade kadete i pripremajući ih za buduće vojne zadatke. Dok se on tako igra rata, situacija u ostatku svemira se polako komplikuje i postaje sve napetija. Neočekivano (silno grešiš, preokret u ovakvoj igri ne očekuju samo verni gledaoci Tele-Tabisa, prim. lekt.) , monotoniju u njegovom životu će ubrzo zameniti akcija, jer legendarni kapetan Picard odlučuje da nanovo okupi Hazard tim; stavlja ga pod svoju komandu i ukrcava na brod USS Enterprise.

Naravno, kad mačke nema miševi kolo vode, pa se za vreme dok je Hazard tim bio "odsutan" izdešavalo mnogo toga (lošeg). Sprovodeći istragu povodom vrlo čudnog napada vanzemaljaca na Dallas, jednu od letilica Federacije, poručnik će sa svojom ekipom početi da odmotava klupko svemirske misterije.

Originalna igra je po mnogo osnova predstavljala visoko budžetni projekat. S Elite Force 2 je ista stvar; dizajneri su u solidnoj meri očuvali autentičnost Star Trek univerzuma i očigledno je da je utrošeno mnogo zelenih novčanica na pronalaženje odgovarajućih glumaca, kao i na pokušaj da se kompleksni detalji i finese u potrebnoj meri naglase.

S druge strane Elite Force 2 je specifičan po tome što izlazi iz stega klasičnog Star Trek kalupa. Naime, EF2 pozajmljuje mnoge elemente iz drugih poznatih naučno-fantastičnih okruženja. Na primer, poručnik Munro će posetiti neobične barove vanzemaljaca i već po samom ulasku unutra mnogo toga će vas podsetiti na "Star Wars"; potom prisutna je i ograničena nelinearnost koja razvoj priče vezuje za vaše postupke (koncept je evidentno pozajmljen iz Wing Commander-a, tačnije iz Wing Commander-a IV). Uočljivi su čak i pojedini elementi iz filma "Osmi putnik" Ridley-ja Scott-a, a i sam dizajn i ponašanje pojedinih vanzemaljaca dosta podsećaju na one iz filma.

Priča je dovoljno privlačna i razvija se pravim tempom (uz nekoliko zanimljivih obrta), ali joj nedostaje originalnost. Bez detaljisanja, reći ću vam samo da se priča vrti ok svakodnevnih, savremenih političkih i vojnih tema poput separatizma, oružja za masovno uništavanje, mirovnih snaga, itd. i da je sve lepo upakovano u simpatičan Star Trek univerzum i začinjeno karakterističnim Trek govorom. Sećam se da sam tvrdio da je priča u originalnoj igri bila po kvalitetu u rangu Star Trek epizoda koje smo gledali na televiziji; i sa Elite Force 2 pričom je isti slučaj... mada, ne baš u potpunosti. Scene su perfektno izrežirane poput onih u dobrom holivudskim ostvarenjima, a sinhronizacija i razvoj likova su odrađeni fenomenalno. Posada Enterprise-a voli da ćaska, a

neki od njihovih razgovora su urnebesno smešni, pa se nećete libiti da malo "pustite" uvo u njihovoj blizini ne bi li se zabavili. Najveća vrednost igre Elite Force 2 najverovatnije leži u pravom filmskom doživljaju koji pruža igraču, a koji po kvalitetu prevazilazi i onaj iz originala. Međutim, to ne može da opravda činjenicu da vam kada jednom uklonite izvrsnu filmsku komponentu i naučno-fantastičnu terminologiju iz igre, ostaje ništa drugo do poduži CNN izveštaj krcat već poznatim ovozemaljskim akterima i prepoznatljivim događajima.

Bilo kako bilo, priča će vas svojim živopisnim likovima (Klingon-ci, Ferengi, Vulcan-ci (Spokovci), itd.), odličnom režijom, zabavnim i povremeno duhovitim dijalozima, izražajnom sinhronizacijom i izuzetnom dinamikom jednostavno naterati da je odigrate do kraja.

U gotovo svim aspektima igre se vidi da dizajneri nisu imali puno problema sa budžetom. Mada se originalnost igre može i ne mora dovesti u pitanje, nikako ne treba sumnjati u zavidnu veštinu koju je razvojni tim pokazao spajajući elemente igračeve interakcije sa raskošnim sinematicima, što ujedno predstavlja i najveći kvalitet ovog naslova.

Nažalost, nisu baš svi elementi Elite Force-a 2 privlačni koliko i njegovi filmići. Ako posmatramo izvođenje same igre, očigledno je da ono ima i loših strana.

Arsenal koji ćete moći da vidite u Elite Force-u 2 spada u standardnu postavku koju često viđamo u pucačinama. Naravno, oružja imaju nova "svemirska" imena, ali u osnovi to su standardni primerci: sačmara, mina, bacač raketa, chaingun, SMG-a i rail. Da nisam upućen pomislio bih da je arsenal došao iz nekog Quake III Star Trek moda. Kako god, za arsenal se ne može reći da je originalan, ali radi posao.

Dizajn nivoa je prilično nedosledan, pa tako pojedini nivoi odišu zanimljivošću i dinamikom (kao onaj na kome jurite Ferengije), dok su drugi dosadni i ponavljaju se kako u vizuelnom, tako i u smislu dizajna. Okruženja na otvorenom donose dobrodošlu promenu tempa igre, ali su vrlo klaustrofobična i ograničavaju kretanje igrača na vidno obeležene putanje. Sa izuzetkom onih uglavnom minornih primera grananja priče, igra me je začudila svojom linearnošću kao i postojanjem "nevidljivih zidova" Potpuno razumem nameru razvojnog tima da donekle usmeri kretanje igrača ka sledećem nivou i da mu ne dozvoli da previše luta unaokolo, ali za mene istraživanje predstavlja sastavni deo svake kvalitetne pucačine. To mi pomaže da osetim da sam integralni deo virtuelnog igračkog sveta, a ne da sam poput Tetris kockice osuđen na kretanje u jednom pravcu. Kad već spomenuh nivoe, moram da upozorim one nestrpljivije među vama da su oni iscepkani na mnogo segmenata i da će česta učitavanja razbijati atmosferu.

OK, sa ovim se nekako i dâ živeti, ali ono što mi se nikako nije dopalo jeste AI saveznika, kao i vrlo kapriciozan protivnik. Imajući u vidu da se ova igra vrti oko Hazard tima, a ne oko poručnika Munro-a kao usamljenog heroja, programeri su silom prilika morali da, osim Munro-u i lošim momcima, omoguće i drugim likovima da se nađu na ekranu. To su i uradili, ali iz nekog razloga nisu našli za shodno da vaše saborce nauče kako da se penju uz merdevine, kako da se spuštaju u otvore ili čak kako da naskoče na neko uzvišenje. Konkretno to znači da ćete uglavnom kroz celu igru u pod-misije ići potpuno sami, dok će vaši pajtosi, genijalci i neustrašivi

Razvojni tim

Razvojni tim Ritual Entertainment je oformljen 1996. godine i danas broji oko 25 ljudi. Pored pravljenja igara rade i na razvoju softverskih tehnologija, pa svoja rešenja prodaju drugima. Poznati su po sledećim naslovima: Scourge of Armagon (Quake mission pack), Sin, Wages of Sin, Blairwitch 3: Elly Kedward Tale, Heavy Metal FAKK 2, Star Trek: Elite Force 2. Trenutno rade na igri Counter Strike: Condition Zero.

Dodatni info

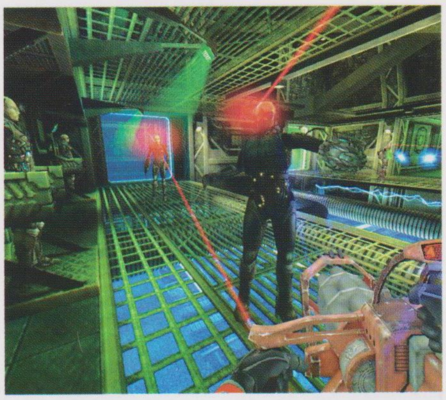
HAZARD TIM SE SASTOJI OD DESET ČLANOVA A NEKI OD NJIH SU:

- Poručnik Munro - Vođa Hazard tima, glavni lik u igri. Pošto je sam uspeo da porazi Vorsoth-a, promovisan je u vođu Hazard tima. Instiktivno reagujete u opasnim situacijama te stalno upada u probleme.
- Podoficir Austin Chang - Specijalac za eksplozive, izuzetan stručnjak; u početku je bio ćutljiv i povučen, ali je zbližavanjem tima postao otvoreniji.
- Podoficir Juliet Jurot - Lekar u timu; studirala je medicinu na Vulcan-u, a iskusna je u radu "na terenu". Spremna je da se žrtvuje za dobrobit većine, zbližila se sa potporučnikom Chang-om.
- Poručnik Jorge Gonzales - Bavi se obaveštajnim radom. Ostali podaci su nedostupni.
- Korban - Nosi teško oružje. Ostali podaci nedostupni.
- Podoficir Telsia Murphy - Zamenik komandira tima. Iako se nije uvek slagala sa poručnikom Munro-om, njihov odnos je sasvim korektan. Vrlo je vešta u baratanju snajperom, ali voli i blisku borbu.

DVE NOVE RASE SU:

- Attrexians - industrijski nastrojena rasa, nisu previše inteligentni, ali zbog marljivosti i predanosti radu njihova imperija se značajno razvila.
- Idryll - u odnosu na Attrexians-e mnogo kulturnija i obrazovanije rasa i vizuelno daleko privlačnija. Prilično su podeljeni među sobom i kako kažu nekada su i sami upravljali velikom imperijom.
- Najveći neprijatelji, odnosno najveća pretnja kroz celu igru su Exomorphs - To su proizvodi bio-gnetičkog inženjeringa koji mogu da podnesu surove uslove, od vakuuma do vulkanskih okruženja. Postoje u nekoliko varijanti, svaka sa različitim sposobnostima, taktikama i strategijama napada.

" NEPRIJATELJSKI AI SE POVREMENO PONAŠA VRLO UBEDLJIVO, POKUŠAĆE DA IZBEGNE SMRTONOSNI ZRAK IZ VAŠEG ORUŽJA, POBEĆI ĆE KADA JE RANJEN..."



Dodatni info

ORUŽJA:

- Enhanced Tricoder - Uređaj koji uz nošenje specijalne Hazard uniforme omogućuje gledanje po mraku, prati tragove nevidljivog gasa, preko njega se mogu pozvati bombarderi sa orbitalnih brodova, itd.
- Federation Assault Rifle - Oružje namenjeno za blisku borbu, ispaljuje energetske projektile u luku. Nije efikasno u borbi sa odstojanja.
- Phaser - Ovo je tip 2, i predstavlja standardno naoružanje osoblja. Malo i kompaktno, ovo oružje je korisno u odbrani, ali i u uklanjanju prepreka.
- Romulan Disruptor - Ovo moćno energetsko oružje se prepoznaje i po ostatcima antiprotona koje stvara, Gađa kratkim, ali intenzivnim eksplozijama plazme.
- Bat's Leth - "Mač časti" Klingonaca, smrtonosno oružje, dugačko dva metra i sa zakrivljenom unutrašnjom ivicom sečiva. Može da preseče neprijatelja za tili čas.
- Quantum Burst - Razorno oružje, ispaljuje mikro-kvantum torpeda. Projektili su samonavođeni, ali imaju i mod u kome ih možete navoditi i vizuelnim putem.
- Tetryon Gatling Gun - Glomazno energetsko oružje, ima dva režima pucanja. Standardni nanosi ogromnu štetu, dok alternativni ispaljuje, male i brze kugle. Nije baš omiljen zbog jakog trzaja prilikom opaljivanja.
- I-Mod - Infinity Modulator Weapon nasumično menja frekvenciju energetskih projektila ne bi li probio adaptivni štit Borg-ova (može da se prilagođava vatri koja se na njega otvara).

borci, ostajati u prostorijama iza zatvorenih vrata, dždžati u podnožju merdevina i sl. Što je još bolje, čak i sami likovi u igri se zavitlavaju na temu Munro-ovih konstantih izleta u akcije bez podrške. Pa koji će mu onda Hazard tim? Definitivno, vaši ortaci iz tima nisu ni dopisni članovi MENSA-e, a upotreba zastarele timske AI rutine u ovoj savremenoj igri je u potpunoj suprotnosti sa osnovnom ulogom koju ona ima; a to je da se osetite delom jednog naučno-fantastičnog sveta koji živi.

Neprijateljski AI se povremeno ponaša vrlo ubedljivo: pokušaće da izbegne smrtonosni zrak iz vašeg oružja, pobeći će kada je ranjen; no ipak će prevladati osećaj da se kreću uprošćeno i u predvidljivom maniru.

Jedna od stvari koja ima pozitivan efekat na dinamiku igre su prilično zabavne, mada ne i previše izazovne logičke zagonetke. Zanimljiva je namera programera da vas natera da aktivirate moždane vijuge i to u vrlo stresnim okolnostima. Ideja je zaista dobra i prosto ne vidim zašto se češće ne koristi u igrama. Programeri su lukavi pa će vam smestiti da u najmanje poželjnoj situaciji, odnosno velikoj frci (curenje gasa, pregrevanje warp jezgra i sl.) morate da rešite neku zagonetku te će biti poželjno da improvizujete i da se snalazite u trenutku. Zaista, sve pohvale, nažalost bivšoj, ekipi iz Ritual-a što su u igru ubacili ovu novinu.

Kao i njegov prethodnik i Elite Force 2 se bazira na značajno modifikovanoj verziji Quake III engine-a, s tim što je ovaj put engine još "modifikovaniji" u odnosu na već prilično modifikovan engine-a koji je korišten u originalnoj igri (ko razume shvatiće...). Sistem animacije likova je iznova napisan, prisustvo mnogo većeg broja poligona je očigledno u svakoj sceni, a lica likova su prošla sve faze kozmetičkog ulepšavanja. Iako su tela likova sastavljena od malog broja poligona (ruke još uvek izgledaju vrlo prosto, pa čak i na ženskim modelima deluju nekako muški), lica su vrlo kompleksna i puna detalja (piksel šejderima je urađena kosa junaka), i sposobna za prikazivanje raznovrsnih animacija. Sve u svemu vizuelni dizajn Elite Force-a 2 je živ primer da u vremešnom Quake III engine-u još ima života. Izuzetak predstavljaju okruženja na otvorenom koja pokazuju zrelu dob engine-a, a svetlosni efekti i senke izgledaju zastarelo za današnje standarde; ako ništa drugo igru možete poterati na najvećoj rezoluciji i sa maksimalnim efektima imati pristojan broj frejmova. Ja sam se igrao na solidnoj mašini, Radeon 9800 PRO/AMD Barton 2700+/1GB RAM, i nisam primetio nikakva usporenja ni sa uključenim Anisotropic Filtering-om i Anti Aliasing-om.

Zvučni efekti i muzika su izuzetni i čudesno utiču na atmosferu koja povremeno zna da bude ekstremno jeziva - pogotovo kad igrate sa slušalicama na ušima.

Na samom kraju želeo bih da dodam da ćete u ovoj igri imati prilike da uživate i u nešto malo drugačijim vizuelnim poslasticama, jer će se naučnici vanzemaljci otelotvoriti kao zgodne plavuše, a bogami i druge lepotice će se često nalaziti u vašoj blizini. Šta da vam kažem, svaka od njih ima adekvatan broj poligona na svim pravim mestima. Lično mi se dopala striptizeta vanzemaljac koja radi u baru Klingonaca. Definitivno, igra u kojoj se pojavljuje četvorooka striptizeta vanzemaljac i izazovno uvija svoje plavo telo oko masne šipke, ne mož' da omane. Zabava na najvišem nivou! Nego šta!

Da se uozbiljimo malo... iako se neka čudna rešenja u domenu dizajna nivoa i zastareli AI kôd mogu smatrati bitnim nedostatcima ovog naslova, gore spomenuti kvaliteti u konačnom zbiru ipak odnose prevagu nad manama. Obožavaoci pucačina koji usput vole i Star Trek bi svakako trebalo da nabave igru. Single-player je duži nego u originalnoj igri. Takođe, u igri se pojavljuje i dosta tajnih lokacija, a ukoliko sakupite dovoljno zlatnih brodova možete otključati i bonus mape. Multiplayer je standardan i ničim se ne ističe, ali ako ništa drugo ima ga.

Uf, reklo bi se da mi je ponestalo reči... Ovo ispade baš dugačak review, ali se nadam da će vam pomoći da odlučite da li je ovo igra za vas. Budite zdravi, debeli i veseli... i mislite na striptizete vanzemaljce. Hm, čini mi se da će one mnoge od nas naterati da ponovo pređemo Elite Force 2.

Uroš Jojić

Ocena

PLUS Zanimljiva priča sa nekoliko interesantnih obrta i finom dinamikom. Pravi filmski doživljaj i atmosfera. Raznovrsni i zanimljivi likovi, odlična sinhronizacija. Zagonetke tu i tamo zanimljive. Striptizete vanzemaljci.

MINUS Čudna rešenja u dizajnu nivoa (nevidljivi zidovi), nedosledan dizajn mapa. Nedovoljno dobar timski i neprijateljski AI. Smarajući ekrani pri učitavanju delova nivoa.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **80%**

VRLO DOBRO

Star War Galaxies:
An Empire Divided

Dan kada ćemo i mi zakoračiti u MMO svet je sve bliži, dok on ne nastupi čitajte iskustva sretnika koji su već prešli preko

Prolog:
Odiseja Jovana Jovanovića
** ljubitelja MMO (onlajn multiplejer igara)*
**(ime je uzeto kao karakteristično i simbolizuje prosečnog igrača sa našeg područja - PTT pretplatnika sa Zvezdare (stara centrala) i dvojnika petočlane porodice Nikolić (sve ženska deca), nema veze sa poznatim pesnikom, a Petra Petrovića smo bar malo ostavili na miru)*

Da bi Jovan zakoračio u svet Georga Lucasa mora se isprsiti za 49$ i nabaviti original (collector's edition košta 30$ više). Mesečna pretplata iznosi 15$, a za glatko igranje dobro bi mu došao i ISDN.

Znam da sve ovo zvuči kao naučna fantastika i da vam je pojam Matrix-a bliži nego digitalna centrala, ali ako je neko u mogućnosti da žongliranjem kreditnom karticom rođaka u inostranstvu (valjda će uskoro neko početi da prima i uplate sa naših prostora) nabavi igru i da se izbori sa gore nabrojanim problemima, trebalo bi da se izreskira. Svetski poznato ime izdavača i Star Wars brend garant su vrhunske zabave.

Game info

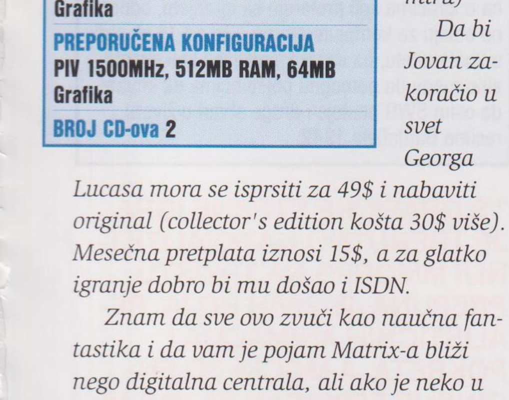
IZDAVAČ	Lucas Arts
RAZVOJNI TIM	Verant Interactive
ŽANR	MMORPG
SAJT IGRE	http://starwarsgalaxies.station.sony.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA	PIII 933MHz , 256MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA	PIV 1500MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova	2

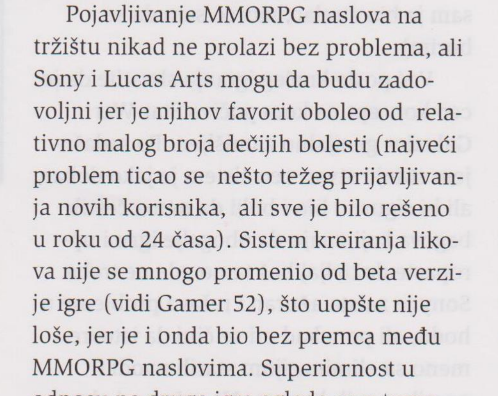
Iako kod nas nije podigao previše prašine, Star War Galaxies na svetskom tržištu žari i pali već oko dva meseca. Jedna od prednosti rada u časopisu ovakvog tipa jeste i "privilegija" da pre mnogih odigramo press verzije igara i da isprobavamo MMO naslove dok su još u beta fazi (iskreno veće bi koristi imali da radimo na lepljenju kutija za pakovanje u nekoj fabrici čokolade, ali dobro de - primedba cele redakcije uglas). Zahvaljujući navedenom imali smo prilike da najnoviji MMORPG smešten u antologijski Star Wars svet dobro izdegustiramo i iznesemo vam "zrelije" utiske.

Pojavljivanje MMORPG naslova na tržištu nikad ne prolazi bez problema, ali Sony i Lucas Arts mogu da budu zadovoljni jer je njihov favorit oboleo od relativno malog broja dečijih bolesti (najveći problem ticao se nešto težeg prijavljivanja novih korisnika, ali sve je bilo rešeno u roku od 24 časa). Sistem kreiranja likova nije se mnogo promenio od beta verzije igre (vidi Gamer 52), što uopšte nije loše, jer je i onda bio bez premca među MMORPG naslovima. Superiornost u odnosu na druge igre ogleda se u tome što svog avatara možete doterati do najsitnijih detalja i tako mu dati potpuni lični pečat. Kada na početku igre napravite svoje drugo "Ja" odlazite do svemirske stanice gde ćete se upoznati sa interfejsom i načinom njegovog funkcionisanja. Naučićete kako da stupite u kontakt sa NPC likovima, kako da sakupljate i trgujete sa predmetima, a između ostalog i kako da, snimite svoju poziciju. Kako bi se osigurali u slučaju smrti u Star War Galaxies: An Empire Divided, ne snimate svoj status u igri, već pohranjujete svoju DNK u stanicama za kloniranje i plaćate osiguranje za svoju imovinu. Uvod u igru se nastavlja raznim lekcijama o tome kako da uradim ovo ili ono, što je za uspešan početak sasvim dovoljno. Ipak za sve sitnice koje vas mogu interesovati predviđeno je da konsultujete korisno i debelo (opširno) uputstvo koje se dobija uz igru.

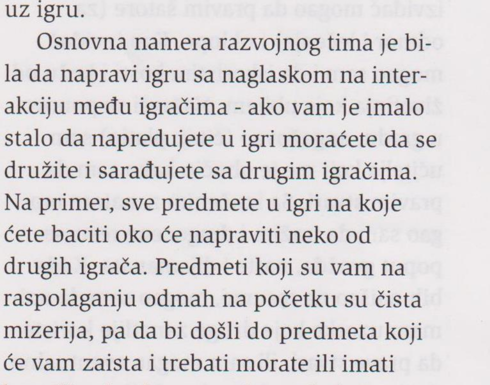
Osnovna namera razvojnog tima je bila da napravi igru sa naglaskom na interakciju među igračima - ako vam je imalo stalo da napredujete u igri moraćete da se družite i sarađujete sa drugim igračima. Na primer, sve predmete u igri na koje ćete baciti oko će napraviti neko od drugih igrača. Predmeti koji su vam na raspolaganju odmah na početku su čista mizerija, pa da bi došli do predmeta koji će vam zaista i trebati morate ili imati lovu ili neke druge predmete koje ćete trampiti za njih. Ovde mislim prvenstveno na resurse od kojih igrač može napraviti oklop, oružje, hranu, droide, itd, lista je podugačka. SWG omogućava

" KO NE ZNA MORA DA NAUČI DA MMORPG POČIVA NA DRUŽENJU I ZAJEDNIČKOJ IGRI, PA ĆE TAKO USAMLJENICIMA SIGURNO BITI MANJE ZANIMLJIVO U SW GALAXIES."





Odmarajući na nepreglednim poljima "čovek" svašta može da vidi.



Ultra moderan ulaz u novotvorenu zgradu Gamer-a uglu... Tu je i neizbežni stražar koji nas štiti od obožavateljki.

igračima koji ne žele da se bore da kroz igru napreduju usavršavanjem određenih veština i zanata. Možete praviti oklope, oružje, biti arhitekta, trgovac, kuvar, krojač, zabavljač, ali i inžinjer za droide. Ova zanimanje nisu strogo određena pa ih možete mešati i sa drugim profesijama ako tako želite. Recimo, ja sam počeo kao strelac, ali sam ubrzo shvatio da bi kao izviđač mogao da pravim šatore (za odmor i lečenje) i oklope. Kao izviđač mogao sam i da iskoristim kosti i kožu od životinja koje ubijem. Našavši se ponovo u gradu, angažovao (čitaj: platio) sam učitelja koji me je obučio kako sam da pravim stvari. Sa izučenim zanatom mogao sam da tražim i dragocene resurse poput gvožđa, nafte i dijamanata. Kada bih naišao na resurse, mogao sam da uzimam uzorke koje druge zanatlije koriste da prave stvari, ili sam mogao eventualno da ih prodam na bazarima koji se nalaze po obodima grada. Odličan sistem... Nezgodno je jedino to što sam non-stop dosađivao nekolicini drugih zanatlija (igrača) kako bi mi odali detalje o tome kako sve to funkcioniše.

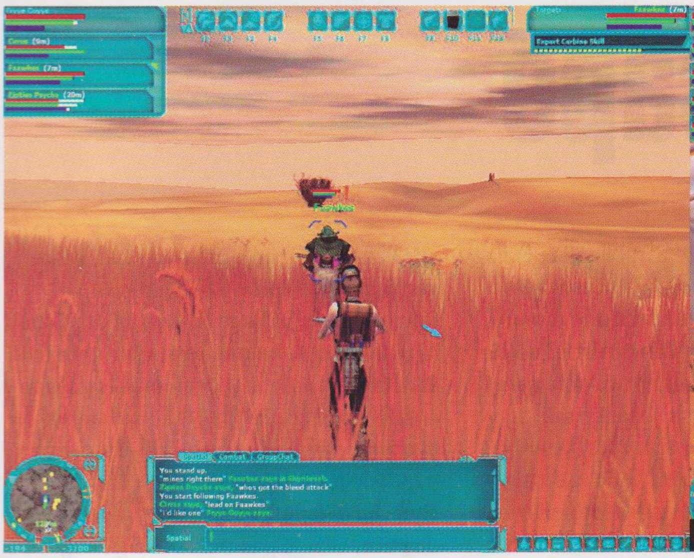
Pre nego se primite i pomislite da je dobra šema izučiti sve što se može, moram da vas upozorim da svako napredovanje u nekoj veštini od vas zahteva određen broj poena. Sa druge strane, poene osvajate učestvovanjem u aktivnostima koji priliče vašem liku (s obzirom da sam ja bio strelac, morao sam da se borim).

Već posle kraćeg igranja shvatite da je ceo koncept na kom počiva Star War Galaxies genijalno zamišljen. Po sadašnjem stanju stvari ceo sistem je jako dobar, ali bi sigurno bio i bolji da nema čestih bagova koji znaju da obogalje igru i upropaste doživljaj baš tamo gde ne treba. Sony je zaista ažuran i rešava probleme u hodu, ali ponekad mi se čini da istovremeno sa eliminacijom starih uvodi i gomilu novih bagova. Na primer, jedan od iritirajućih bagova je bio taj da igrač ne može da dobije nagradu po uspešno obavljenom zadatku. Rešen je pre neko-

Dodatni info

- Jedan od glavnih razloga što se Lucas Arts udružio sa Sony Online Entertainment-om u radu na SWG je bio određen strah Lucas Arts-a koji proizilazi iz relativne nepoznanice o tome kako će MMORPG naslov proći na tržištu. S obzirom da je SOE već napravio i izdao vrlo uspešan MMORPG Everquest, procena je bilia da će podela rizika (ali i profita) ipak biti pogodnija za njihov izlet u MMORPG svet.
- Jezgro razvojnog tima koje je radilo na SWG je sastavljeno od ljudi koji su već radili na naslovima EverQuest, Ultima Online i Meridian 59.
- Za sada najpopularnija rasa koja se pojavljuje u igri je Human, dok je popularnost svih ostalih donekle ujednačena.
- U SWG se pojavljuju poznate Star Wars lokacije poput: Mos Eisley, Jabba's Palace, Sarlacc Pit, Yavin 4, Endor itd.
- Iza jednog MMORPG naslova se nalazi moćna mašinerija, pa je tako za posmatranje i ispravljanje nepravilnosti angažovan priličan broj programera, koji rukovode i koordiniraju radom velikog broja mašina koje vode računa o imenima igrača i pretplatnika, kontrolišu rečnik koji se koristi u igri, rad tzv. parental kontrola, štite igrače od napadnog ponašanja pojedinaca, itd. Svako uznemiravanje drugog igrača se recimo kažnjava isključenjem iz igre uz vremensku zabranu vraćanja u nju.
- Verovali ili ne razvojni tim ozbiljno vodi računa o igračima koji preteruju sa igranjem, odnosno ostaju za kompjuterom po više od 15-ak sati u kontinuitetu, pa imaju i savetnike koji eventualno mogu da pomognu pojedincima da shvate da osim SWG postoje i druge stvari u životu... recimo Battlefield 1942.

" S GRAFIČKE STRANE IGRA JE TRENUTNO NAJKVALITETNIJI MMORPG NA TRŽIŠTU. PREPUNA JE ŽIVIH BOJA, REALISTIČNIH ANIMACIJA I POKRETA, A MOĆNI 3D ENGINE JE EFIKASAN PA VAS NI VIŠESATNO IGRANJE NEĆE ZAMORITI."



Lepo je to što smo mi podložili vatru, ali klopa je još uvek u šumi.

liko dana, a evo ponovo se pojavio juče, pa je jutros ponovo sređen i uskoro ga očekujem ponovo. Šta da se radi, ovo je ipak MMORPG, pa su samim tim i bagovi sasvim normalna pojava.

S grafičke strane igra je trenutno najkvalitetniji MMORPG na tržištu. Prepuna je živih boja, a animacije pokreta su nešto što nećete zaboraviti. Moćni 3D engine je efikasan pa ni višesatno gledanje u ekran nije zamorno. Zvuk je kao i uvek briljantno odrađen. Poznate simfonijske teme (bravo za John-a Williams-a) stvaraju onaj pravi Star Wars osećaj.

Interfejs je nenametljiv, a postoji i mogućnost da ga, promenom veličine i položaja ma kog njegovog elementa, prilagodite svom ukusu . Vrlo korisna mini mapa koja vam pomaže da se snađete omogućava i da na vreme snimite gde su razbojnici pa da ih eskivirate. Vaš HUD (Head-Up Display) sadrži putokaz ka cilju misije, ili eventualno označava lokaciju NPC lika, čudovišta ili neke zgrade gde ste se skoro zatekli. Da bi vam bilo zanimljivije postoji i lista ortaka, pa ćete svaki put znati kada se neko od njih nakačio na server, a pomoću e-mail sistema moći ćete i da im šaljete kratke poruke.

Dobro, sad kada sam vam sve ovo ispričao da vidimo da li je igra zabavna... hm, Evo pogledajte skup pretpostavki zasnovan na površnom igranju i skup reakcija posle nešto dužeg igranja ovog naslova.

1 - Pretpostavka: Igra izgleda lepo, ali verovatno neće biti mnogo zabavna za igranje.

Zaključak po igranju: Bez sumnje igra je zaista vizuelno dopadljiva i imaćete čime da se zanimate. Mene je začudilo koliko mi se dopalo druženje sa drugim pobunjenicima. Usamljeno tumaranje u potrazi za stvarima koje bi mogli raditi nije uvek zanimljivo, ali slično sam mislio i o Dark Age of Camelot igri. Ko ne zna, MMORPG počiva na druženju i timskoj igri, pa će tako samotnjacima igranje sigurno biti manje zanimljivo.

2 - Pretpostavka: Univerzum Star Wars-a se neće preterano dobro stopiti sa MMORPG okruženjem.

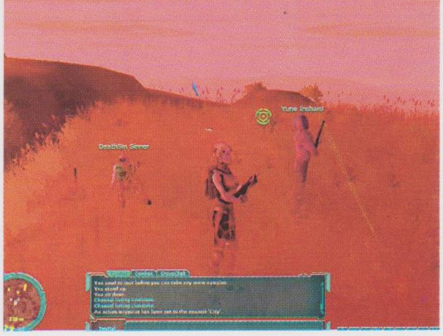
Zaključak po igranju: Greška! Klase likova su vrlo zanimljive i imao sam želju da ih sve isprobam. Odnosno sve osim zabavljača, jer nisam baš oduševljen da se kreveljim i pevam dok me drugi kao gledaju i kuliraju.

3 - Pretpostavka: SWG-u nedostaje PvP (Player vs. Player) opcija za kojom mnogi tvrdokorni MMORPG obožavaoci uzdišu.

Zaključak po igranju: PvP opcija je za sada rezervisana samo za bitke između onih koji su se priklonili ili pobunjenicima ili Imperiji. Juče smo nas devetorica pobunjenika imali žestok okršaj u glavnom gradu Bestine, u zgradi vlade i sve je bilo više-manje dobro dok se nije pojavio izviđač snaga Imperije (prilično visokog nivoa) sa svojim "kućnim" ljubimcem, paukom veličine kombija. Nas devetorica smo vrlo brzo postali zanimljive fleke u boji na mermernom podu velike zgrade. Ukoliko ne želite da se priklonite ni Imperiji ni pobunjenicima, sami možete krenuti u potragu za nekim bojištem. Privremeno se možete priključiti nekoj frakciji dok se bitka ne završi. Ako izađete kao pobednik zaradićete poene koje frakcije daju i koji omogućavaju da učestvujete u profitabilnijim misijama na obe strane.

Vince Massa

"... A ODGOVORNO MOGU DA TVRDIM DA JE NAČIN KREIRANJA LIKOVA U SWG BEZ PREMCA MEĐU MMORPG NASLOVIMA."



Razvojni tim

Verant Entertainment je razvojni tim koji je kreirao jedan od najpopularnijih MMORPG naslova EverQuest. U leto 2000. godine kupljena je od strane velikog Sony Online Entertainment-a i postala član tzv. The Station odeljenja koje omogućava pristup svim Sony online igrama. Do sada su radili EverQuest: Planes of Power, EverQuest: Shadows of Luclin, PlanetSide, Sovereign i Star Wars Galaxies: An Empire Divided. Trenutno rade na nastavku najpopularnijeg MMORPG naslova - EverQuest 2.

Ocena

PLUS Odlična grafika i zvuk. Skoro sve klase i zanimanja su interesantna za igranje. Sistem napredovanja zasnovan na veštini likova.

MINUS Trenutno najskuplji MMORPG na tržištu. Za sada mali broj igrača na serverima. Bagova koliko hoćete. Neke nepotrebne klase.

BAGOVITOST Puna bagova

UHODAVANJE Osrednje

THe GaMe® **73%**

SOLIDNO

The Great Escape

Velika bežanija iz interaktivnog ugla

Evo nama još jedne igre koja očigledno prati savremeni trend licenciranja "aktuelnih" holivudskih ostvarenja i njihovo prebacivanje u interaktivni format. Unazad nekoliko godina bili smo svedoci mnogih "filmsko-igračkih" naslova, koji nažalost nisu doneli nikakvu originalnost na igračku scenu i uglavnom su prošli nezapaženo. Šta se može, nije lako uspeti u svetu šou biznisa ...

Sredinom ovog leta Gamer je dobio priliku da proveri koliko je kvalitetno urađena igra The Great Escape, nazvana po čuvenom filmu iz 1963. godine u kome je Steve McQueen ostvario zapaženu ulogu. Već na samom početku iskreno sam bio zainteresovan da vidim kako je ovaj multiplatformski naslov odrađen u PC verziji. The Great Escape je klasična akciona šunjačina iz trećeg lica čija igrivost neprestano varira. Pošto sam uspeo da završim celu igru i pobegnem, preneću vam utiske na osnovu kojih možete odlučiti da li je ova igra za vas.

Game info

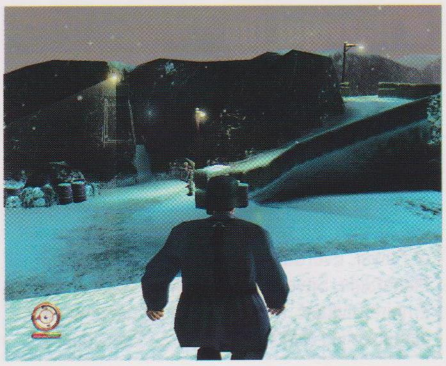
IZDAVAČ Gotham Games
RAZVOJNI TIM Pivotal Games
ŽANR Akciona šunjačina iz trećeg lica
SAJT IGRE http://www.gothamgames.com/greatescape /
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 933MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 933MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Priča u igri nadograđuje događaje iz poznatog filma, a pošto velika većina vas nije gledala ovaj holivudski klasik (davno je to bilo...) ukratko ću vas upoznati sa njegovim sadržajem. Film je baziran na istinitoj priči iz vremena drugog svetskog rata i obrađuje masovni beg zatvorenika iz nemačkog logora za ratne zarobljenike, Stalag Luft III. Da bi u igri mogli da učestvujete u ovom masovnom begu prethodno morate (uspešno) završiti određen broj misija koje na neki način zaokružuju priču koja nam približava tri glavna lika - MacDonald-a, Hilts-a (u filmu ga igra Steve McQueen) i Sedgewick-a. Kako se igra bude razvijala bićete u prilici da igrate sa svakim od ove trojice likova.

Igra je takva da ćete relativno brzo pohvatati konce i neće vam biti teško da se snađete. Prateći priču tri glavna lika igrač mora da izvrši raznovrsne zadatke u svakoj od misija kako bi uspeo da pobegne iz logora. Kroz celu igru obavezno morate nositi "alat": kalauz, testericu za metal, kanap, sekač za žicu i još neke sitnice koje će vam pomoći da ispunite najveću želju koju jedan ratni zarobljenik može da ima, a to je - domoći se slobode. Sakupljanje predmeta i njihova upotreba je vrlo jednostavna, dok su kontrole tek za nijansu komplikovanije. Po načinu odvijajna igrivosti i po još nekim stvarima, The Great Escape slobodno možemo uporediti sa Codemasters-ovim naslovom Prisoner of War, koji se prošle godine pojavio za Xbox i PC. I mada u PoW-u ne možemo igrati sa više likova, niti upravljati vozilima, drugi kvaliteti je čine daleko zanimljivijim naslovom od The Great Escape. U velikoj želji da igračima pruži što širi spektar mogućnosti, razvojni tim je nesretno prevideo nekoliko bitnih aspekata igrivosti.

Kako bi celokupan doživljaj učinio grandioznijim razvojni tim je u pojedinim misijama igračima omogućio da upravljaju vozilima, da se kamufliraju navlačeći na sebe nemačku uniformu, da koriste razne metode odvraćanja pažnje stražarima kako ih ne bi uhvatili, itd. Sve je to lepo i divno, ali i već viđeno puno puta do sada, pa ne verujem da će ijedan igrač biti nešto fasciniran; sve to nagoveštava da će u kasnijoj fazi, posle nekoliko uspešno izvršenih zadataka za redom početni interes za igru polako početi da se topi. Iako se najveći deo igre vrti oko šunjanja i skrivanja od neprijateljskih vojnika i oficira, ima i situacija u kojima će sposobnost vašeg lika da puca, vozi ili pak trči koliko ga noge nose biti odlučujuća za nastavak igre. Na žalost, iz aviona se vidi da su se programeri bavili prvenstveno šunjačkim aspektom igre, dok su drugi aspekti poput borbe, uravnoteženja oružja i AI rutina ostali po strani. Evo da vidimo šta to nije dobro.

U mnogim segmentima igre oružje vam može sačuvati glavu (uostalom za to i služi), ali je bruka što je njegova upotreba lošim dizajnerskim rešenjima skoro onemogućena. Na primer, nišanjenje je izvedeno krajnje jadno - u mnogo slučajeva pri pogledu iz trećeg lica vaš lik će blokirati pogled, pa nišan nećete moći da vidite, što za uzvrat eliminisanje neprijatelja direktnim pogotkom čini verovatnim koliko i moje igranje za Lakers-e u NBA-ju u sledećoj sezoni. Naravno, u tom trenutku pomislite da prebacivanje pogleda u prvo lice rešava sve probleme. Kamo sreće... Pri pogledu iz prvog lica vaše kretanje je sputano u tolikoj meri, da se morate vratiti u pogled iz trećeg lica kako bi izbegli da vas zakači neprijateljski metak. Ako niste u fazonu da palite iz logora ubijajući sve od reda u Rambo fazonu, možete upotrebiti i svoje ruke; stražare možete raspaliti po glavi, što u slučaju da ne budete dovoljno siloviti rezultuje dizanjem uzbune (doduše i pucanje će da prouzrokuje dizanje uzbune), ili im se možete prikrasti iza leđa i starim-dobrim davljenjem završiti posao. Davljenje je



daleko efikasnije i praktičnije izvedeno od udaranja u glavu, pa vam savetujem da ga češće i koristite.

U ovoj igri imate prilike da se provozate mnogim automobilima, oklopnim transporterima, motociklima, itd., što donosi preko potreban impuls dinamici igre. Super kažete vi - e pa nije baš toliko super kažem ja, jer su ovakve situacije jako retke. Svako vozilo koje ćete voziti se ponaša drugačije; na primer, motocikl se ponaša kao i u svakoj arkadnoj trci koju ste do sada vozili. Vožnja motocikla je po mom mišljenju ipak malo previše opasna avantura za dato okruženje, pogotovo kada morate da izbegavate neprijateljske stražare, tenkove i mine; ali moći ćete da spopadate neprijateljske vojnike, propinjete motor na zadnji točak i izvodite slične egzibicije (scena u kojoj S. McQueen vozi motor u filmu je jedna od najupečatljivijih). Sledi razočarenje - ovo ćete moći da radite samo u poslednje dve misije. Šta? Da, da, 'ajmo sad svi zajedno: Truloooo! Ipak, fer je reći da će vozila uneti finu promenu u odnosu na uglavnom dosadno šunjanje i navlačenje prljave uniforme švapskih mrskih okupatora.

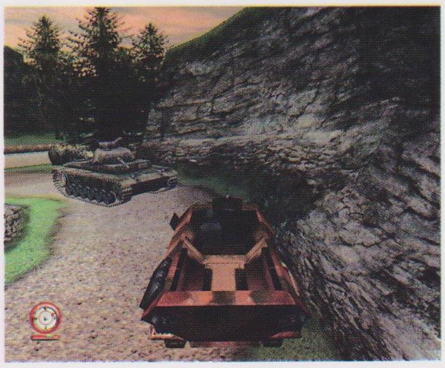
Možda vam se posle svega rečenog učinilo da ćete kroz igru proći lagano, ali nemojte se unapred radovati, biće tu podosta problema. Uzrok glavnih problema u igri će biti AI rutina, ali na žalost u negativnom kontekstu. Na prvi pogled neprijateljski stražari deluju kao pametni (i obrazovani) ljudi, pa će vam se i njihove reakcije učiniti istovetnim. Međutim, ubrzo provaljujete da će se oni jednostavno zalepiti uz vas u manje-više svakoj situaciji, pa će vas čak i hapsiti iako niste uradili ništa nedozvoljeno. Pored ovog, primetio sam i neke propuste u prijateljskoj AI rutini. Naime, koliko god to zvučalo neverovatno vašim pajtosima ne možete narediti da trče?!? Hm, ubeđen sam da bi trčanje u vremenski ograničenim misijama bilo vrlo korisno, šta vi mislite? Ponekad će vaš sapatnik, logoraš uprkos naređenju koje ste mu izdali krenuti nekim svojim putem, što će vas verovatno prilično zbuniti. Sve u svemu jasno je k'o dan da je AI jedan od lošije izvedenih aspekata ove igre.

Grafika je za današnje standarde objektivno loša i sve mi smrdi na još jedan traljavo odrađen konzolni port. A svi znamo šta to znači... nedovoljno raskošne teksture, mali broj poligona po modelima i okruženja koja vape za detaljima. A tek likovi, to je priča za sebe - koža im je blago rečeno užasna, pa ćete se od muke ponekad i gorko nasmejati. Na primer, ukebam ja tako jednog stražara na spavanju i približim mu se vrlo blizu kad ono, oči mu izgledaju kao da su ih crtala deca, pa o nekom pravom utisku da tip kunja nema ni govora. Slobodno mogu da kažem da lošije animiranu kožu skorije nisam video. Da bi sve bilo još i gore pojedini likovi više podsećaju na monstrume nego na ljude. Animacija likova nije tako loša, ali daleko od toga da se ističe. Što jes' jes', teško je adekvatno definisati animaciju kada imate likove (ljude?) koji odaju utisak monstruma. Što se tiče kvaliteta dizajna nivoa tu stvari stoje već nešto bolje, mada prostora za improvizaciju u ograničenom prostoru kakav je logora za ratne zarobljenike nije bilo na pretek.

Ako grafika i nije na visini, zvuk i zvučni efekti jesu. Sinhronizacija je briljantna pa su dijalozi vrlo upečatljivi i interesantni. Međutim, najvećem broju misija nedostaje neka muzička podloga koja bi se lagano valjala u pozadini, što ponekad hoće da smeta, mada iskreno govoreći neke misije kreiraju sasvim korektnu atmosferu i bez muzike.S

Igru The Great Escape možete prihvatiti na nekoliko načina. Ako ste kojim slučajem veliki obožavalac filma i lika kog je igrao Steve McQueen, igru morate probati i verujem da će vam biti zanimljiva, bar neko vreme. Ako vas film ostavlja ravnodušnim onda ćete realno zaključiti da je trenutna ponuda igara sa tematikom iz drugog svetskog rata takva da The Great Escape i nema neke velike šanse.

Uroš Pavlović



Razvojni tim

Pivotal Games je nastao 2000. godine posle raspada kompanije Pumpkin Studios (bio u sastavu Eidos-a), kada je skoro cela ekipa prešla u novu firmu. Od avgusta 2000. rade na novom 3D engiine-u koji sada pokreće igru Conflict Desert Storm. U serijalu Conflict završili su Desert Sabre, a privode kraju Missing Presumed Dead - za PC, PS2 i Xbox. Pivotal Games se trenutno nalazi u okviru Kaboom grupacije i ima ugovore sa nekoliko poznatih izdavača, a u kompaniji radi 27 ljudi.

Dodatni info

- FIlm The Great Escape (Veliko Bekstvo) je snimljen 1963. godine u produkciji Metro Goldwyn Mayer-a (MGM) i bio je nominovan za nekoliko Oskara. U filmu igraju neki od najvećih holivudskih glumaca, to su: Steve McQueen, James Garner, Richard Attenborough, Charles Bronson, Donald Pleasence, James Coburn, itd. Režiser je bio John Sturges. Film je zasnovan je na istinitoj priči iz drugog svetskog rata, kada Nemci besni zbog učestale bežanije iz njihovih logora, prebacuju grupu ratnih zarobljenika u Stalag Luft North, logor koji je bio jedan od najbolje čuvanih nacističkih logora. Međutim pokušaj bekstva se ipak dogodio i u njemu je učestvovalo više stotina zatvorenika. Prva polovina filma uglavnom protiče u komičnoj amtosferi u kojoj zarobljenici nadmudruju stražare i kopaju tunel za bekstvo (klasično holivudsko preterivanje i ismevanje Nacija), dok je drugi deo filma prava avantura, jer odbegli zarobljenici pomoću čamaca, vozova i aviona pokušavaju da pobegnu iz nacističke Nemačke i da se domognu slobode.
- Najpoznatiji akter filma je bio Steva Mek Kraljica. Rođen je 24.03.1930 godine, bio je visok 175cm. Bio je levoruk i služio je u američkim marincima. Aktivno je trenirao borilačke veštine, a učitelji su mu bili niko drugi nego, pazi sad: Bruce Lee i Chuck Norris. Steve McQueen je preminuo 07.11.1980. godine u Meksiku.
- Razvojni tim je potpuno bio svestan činjenice da preko 90% današnjih igrača nije bilo ni rođeno kada je film prvi put prikazan, ali su verovali da je priča dovoljno interesantna da ih bez problema privuče.
- Lik koji predstavlja Hilts-a (uloga S.McQueen-a) u solidnoj meri i fizički liči na popularnog glumca.
- AI u igri ima nekoliko odvojenih nivoa, od običnih tupavih vojnika pa sve do visoko inteligentnih agenata Gestapoa. Reakcija stražara na vaše prisustvo zavisi između ostalog i od vremenskih uslova i doba dana. Sneg će im u mnogome pomoći jer će vaše kretanje ostaviti čiste tragove, dok će kiša ići vama u korist, pa ćete moći lakše da se šunjate i prikradate.
- Razlike između verzija igre za PC, Xbox i PS2 praktično neće biti, osim u tehničkom aspektu koji karakteriše ove platformte.

Ocena

PLUS **Dobra sinhronizacija, pojedine misije su zabavne, igrivost raznovrsna, Steve McQueen i dalje žari i pali (iako je odavno umro).**

MINUS **Još jedan traljavi port, AI, brzo dosadi, malo muzike i ... sigurno je nećete igrati još jednom.**

BAGOVITOST **Gluposti tu i tamo**

UHODAVANJE **Osrednje**

THe GaMe® **52%**

OK

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Iako zakopana i davno prežaljena, Lara se još uvek koprca, doduše prilično bezuspešno

Kako da vam priznam da je trebalo da prođe čitavih deset godina druženja sa video igrama kako bi skapir'o da se u njima, kao i u pravom životu mnogo toga vrti oko lepih i jedrih grudi (šta da ti kažem, žao mi je što si se poslednjih 10 godina družio samo sa video igrama) . Naravno da mislim na ženske grudi, niste valjda pomislili ono drugo... Evo pogledajte Lara-u Croft, ponovo je sa nama, a njena najizrazitija karakteristika su i dalje njene mlečne žlezde i to ovog puta i veće i lepše i poželjnije nego ikad (jadne li opaske... - prim.ur.). Ako niste znali na igre Tomb Raider: The Angel of Darkness se radilo skoro pune tri godine.Mnogo se prašine podiglo za to vreme, novinari su pisali, razvojni tim obećavao, a vidovnjaci predviđali kakva nas sve to čuda u najnovijem nastavku očekuju. Kad je trenutak istine konačno došao - pitanje: "Da li je vredelo čekati?", nekako se postavilo samo po sebi.

Game info

IZDAVAČ Eidos Interactive
RAZVOJNI TIM Core Design
ŽANR Akciona avantura
SAJT IGRE http://www.tombraider.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1500MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

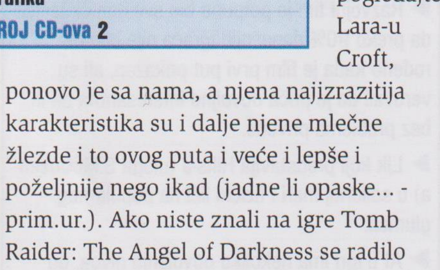
Kada sam posle instalacije startovao igru po prvi put, cela ekipa iz Gamer-a se okupila da vidi novo čudo, The Angel of Darkness - uostalom dugo se u virtuelnom svetu nisu pojavila dva ovako interesantna ženska atributa (mislim: levi i desni). Drago nam je bilo da ustanovimo da je Lara vizuelno napredovala (pa i bio je red s obzirom koliko je godina prošlo), pa i da zaključimo da je mis Croft od poslednjeg pojavljivanja, na sasvim zadovoljavajući način preskočila par nekoliko godina tehnološkog napretka i suočila nas sa grafikom vrednom pomena.

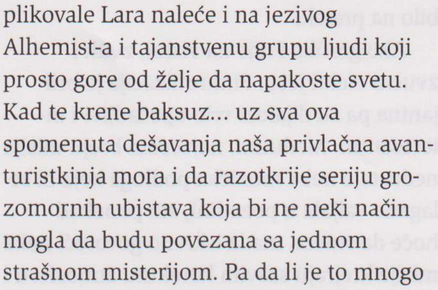
Na samom početku priče Lara se nalazi u vrlo nezavidnoj situaciji. Kako i ne bi kada je suočena sa teškom optužbom da je ubila svog mentora Werner-a Von Croy-a, pa je zbog "objektivnih" okolnosti primorana da beži. Da bi se stvari još zakomplikovale Lara nalеće i na jezivog Alhemist-a i tajanstvenu grupu ljudi koji prosto gore od želje da napakoste svetu. Kad te krene baksuz... uz sva ova spomenuta dešavanja naša privlačna avanturistkinja mora i da razotkrije seriju grozomornih ubistava koja bi ne neki način mogla da budu povezana sa jednom strašnom misterijom. Pa da li je to mnogo za njena mala, ali nadasve lepa pleća? Prinuđena da se kreće po skrovitim malim uličicama i izbegava policiju, naša junakinja će rešavati zagonetke, izbegavati smrtonosne zamke i boriti se protiv opasnih neprijatelja. Iskren da budem priča me je već u samom startu razočarala, a ubrzo i dosadila. Razvijanje radnje je totalno nezanimljivo, a karakterizacija likova prilično slaba. Povrh toga ni izvikana interakcija s likovima nije mogla da unese tračak živosti u ceo doživljaj. Ostaje činjenica da bez obzira na vaše postupke ili reči, likovi u svojoj glavi imaju unapred zacrtano šta će govoriti i kako će se ponašati.

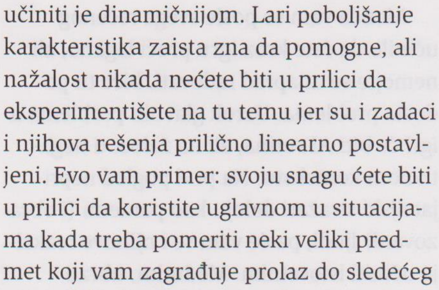
Prvi deo igre služi i kao neka vrsta tutorijala u kom se igrač upoznaje sa načinom na koji funkcionišu kontrole, kao i sa nekoliko novih specijalnih sposobnosti glavne junakinje. Zahvaljujući njima Lara se bolje snalazi u čupavim situacijama. Sada je u stanju da ojača torzo i noge pomerajući predmete, otvarajući velika vrata i sl. Ovaj sistem je vrlo jednostavan i igračima će u nekoliko situacija doći k'o kec na jedanaest. Ali baš u tom grmu leži zec. RPG sistem je označen kao bitna inovacija koja će navodno unaprediti igru i učiniti je dinamičnijom. Lari poboljšanje karakteristika zaista zna da pomogne, ali nažalost nikada nećete biti u prilici da eksperimentišete na tu temu jer su i zadaci i njihova rešenja prilično linearno postavljeni. Evo vam primer: svoju snagu ćete biti u prilici da koristite uglavnom u situacijama kada treba pomeriti neki veliki predmet koji vam zagrađuje prolaz do sledećeg nivoa ili kad treba da se prebacite preko zida - drugim rečima vaše specijalne sposobnosti vam neće često biti od neke koristi.

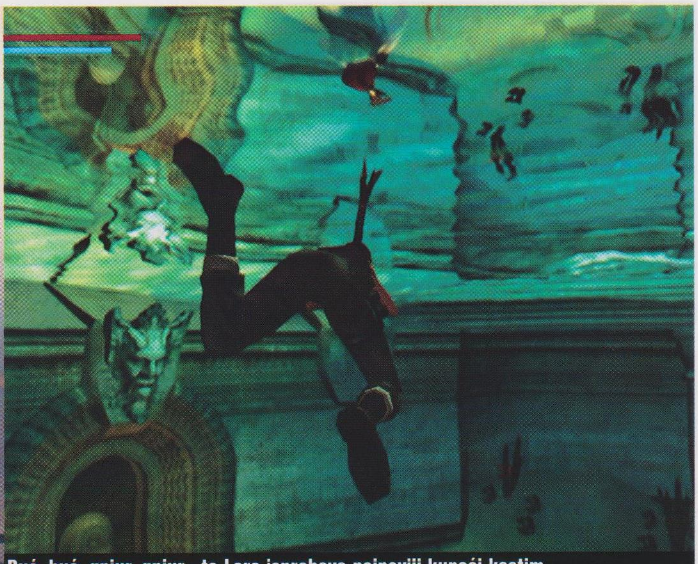
Lara je takođe u stanju da se šunja i prikrada što je uglavnom totalno bespotrebno. Nailazićete na situacije kada je moguće prikrasti se stražarima iza leđa i onesposobiti ih uz dva poteza, ali u velikom broju slučajeva moći ćete da elegantno prođete pored soba koje se čuvaju, a da

"... DOPAO NAM SE NOVI ISKORAK LARE CROFT U OKRUŽENJE MODERNE GRAFIKE."









Buć, buć, gnjur, gnjur - to Lara isprobava najnoviji kupaći kostim.

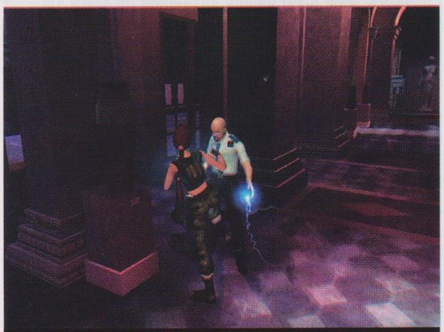
vas stražari ni ne primete. Takođe postoje područja koja jednostavno ne možete proći, a da ne uzbunite stražu, pa samim tim i mogućnost šunjanja gubi na značaju.

Dakle, sve ove inovacije zajedno tek pomalo osvežavaju poznati koncept i nema govora o silnim promenama koje su vam padale na pamet dok ste čitali marketinške hvalospeve. Praktično sve će podsećati na stare Tomb Raider igre. Pa koliko puta smo do sad morali da se veremo po krovovima i da visimo sa litica? Nije valjda da i u novom TR moramo da prolazimo taj isti put? Evo upravo sam se setio još jedne stvari koja mnogo podseća na prethodnike - nivoi su dizajniran tako da kod igrača pobuđuje monotoniju - krećete se po kanalizaciji, podzemnim jazbinama, poplavljenim pećinama i naravno obaveznim lebdećim platformama. Hm, to nije sve... pojedina okruženja u igri su previše pusta pa ni poneka "ozbiljnia" zamka neće nadoknaditi nedostatak neprijatelja.

Što se AI rutine tiče, nisam siguran vredi li je uopšte spominjati? Loši momci će iz daljine izgledati surovo opasni, ali već posle nekoliko trenutaka provedenih u borbi shvatićete da su totalni slepci, pa ćete ih preslišavati bez mnogo problema. A slepci k'o slepci, na određenim lokacijama će se, bez vidljivog razloga zaglavljivati bez izgleda da se ikad izvuku . AI je šupalj k'o švajcarski sir.

Uf, a tek kontrole - stvarno sam bio u nedoumici da li one mogu da budu još i gore. Istina da je igra portovana, ali dosad nisam naleteo na gori kontrolni sistem. Koliko god se vi upinjali da pronađete najbolju kombinaciju tastera i miša, ništa vam neće polaziti od ruke jer se iz aviona vidi da je igra rađena prvenstveno za konzolni gamepad (mada kako sam čuo, ni sa njim ne cvetaju ruže). Tek da spomenem da u opcijama nisam ni video opciju koja bi mi omogućila da proverim kako radi neki gamepad za PC. Pa sve da je i postojala, ne verujem da bi išta bilo bolje, kontrola glavnog lika je jeziva.

Upravo su traljave kontrole i glavni razlog (pored svih sporednih) što nećete moći da uživate u, kako reklama kaže, unapređenom borbenom sistemu koji omogućava da Lara efektno udara, šutira i izvodi smrtonosne kombo udarce. Pa čak ni ta borba ne nudi bog zna šta - na raspolaganju vam je tek ograničen broj udaraca. Na svu ovu bedu se nadovezuje i dugo vreme odziva na komande, pa se u jednom



Po definiciji najslabije branjeno mesto kod stražara su njegova ...

" OSTAJE ČINJENICA DA BEZ OBZIRA NA VAŠE POSTUPKE ILI REČI, LIKOVI U SVOJOJ GLAVI IMAJU UNAPRED ZACRTANO ŠTA ĆE GOVORITI I KAKO ĆE SE PONAŠATI.

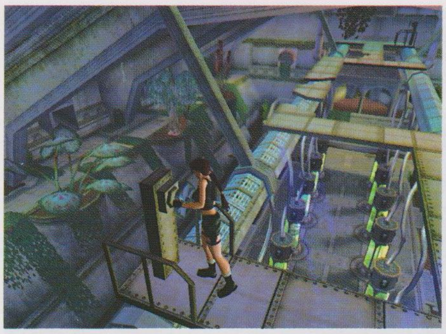
■ Razvojni tim

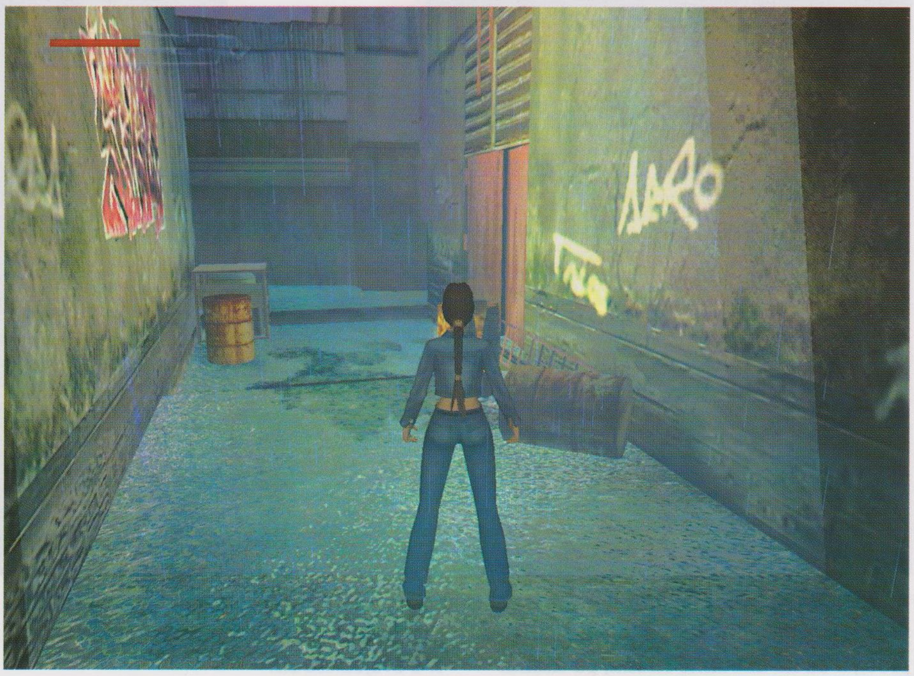
Core Design je relativno mlad razvojni tim stacioniran u Engleskoj. Pravi igre za PC, PS2 i Xbox i poznat je po sledećim naslovima: Project Eden, Tomb Raider: The Angel of Darkness, ThunderHawk: Operation Phoenix, Herdy Gerdy itd.

■ Dodatni info

LIKOVI U IGRI:

- Lara Croft - rođena je 14. februara u Wimbeldon-u i ima AB krvnu grupu. Nije udata... Dimenzije joj se menjaju od igre do igre te ih ne vredi navoditi.
- Kurtis Trent - bivši legionar i iskusan borac, donekle vlada okultnim veštinama. Po očevoj smrti prelazi da živi pri drevnom redu Lux Veritatis.
- Louis Bouchard - Vladar pariskog podzemlja i vlasnik noćnog kluba Le Serpent Rouge.
- Margot Carvier - istoričar i član katedre za srednjevekovne i renesansne studije, nedavno učestvovala u iskopavanjima ispod Luvra; prijateljica Werner Von Croy-a.
- Daniel Rennes - aktivni član pariskog podzemlja i dobar Bouchard-ov prijatelj. Kao odličan falsifikator druge snabdeva lažnim dokumentima.
- Marten Gunderson - veteran mnogih ratova i bitaka; sakuplja i iznajmljuje vojsku svima koji su spremni da plate
- Luther Rouzic - bibliotekar u praškoj biblioteci, priznati poznavalac izumrlih jezika.
- Pieter Von Eckhardt - o njemu se malo zna, a veruje se da živi već stotinama godina i da komanduje mračnim silama koje ga čine nezaustavljivim.
- VonCroy - Larin mentor, žrtva ritualnog ubistva povodom kog i Lara dolazi pod sumnju.
- Sharman - Plemenski vrač koji je izlečio Laru posle katastrofe u egipatskim grobnicama.
- Kristina Boaz - Argentinka poreklom, sada na čelu Instituta za plastičnu hirurgiju u Pragu. Ima ožiljke po licu kao posledica avionske nesreće iz '87.
- Larin lik je u ovoj igri obogaćen sa više od 180 animacija, nasuprot 25 koliko je bilo u prvoj igri.
- Igra se uglavnom dešava na lokacijama Pariza i Praga.





trenutku zapitate vredi li se uopšte i boriti, ili jednostavno potegnuti pištolj ili sačmaru i o'laditi neprijatelja.

Grafika ima svojih i dobrih i loših strana. Naravno dopao nam se novi iskorak Lare Croft u okruženje moderne grafike. Igra vas časti solidnim refleksijama, realističnim senkama, vrlo dobro animiranim likovima (naročito Lara), poboljšanim prikazom vode, finim partikl efektima, itd. U visokoj rezoluciji Lara zaista izgleda zapanjujuće dobro, a njene grudi će se ponašati shodno fizičkim zakonitostima (hm, kao u nekoj simulaciji...), pa ćete imati prilike da se uverite u autentičnost dotičnih pri skokovima, trčanju, itd. Zbog toga bih igri dao još najmanje desetak poena (ne vrede toliko - prim.ur.). Jedna od stvari koja je možda i najbolje implementirana u igru je tzv. ragdoll fizički model, koja scene pogibije čini izuzetno autentičnim.

Tokom igre nailazićete na raznovrsne nivoe - ponekad ćete lutati kroz ogromne enterijere kojima se verno dočarava veliki prostor, da bi potom naišli na nivo koji je totalno depresivan. Delovi nivoa sa zagonetkama su vizuelno privlačni, ali ne donose ništa što do sad nismo videli. Na celokupan utisak negativno utiču i pozadinske teksture smešno niske rezolucije, koje stoje u oštrom kontrastu sa izuzetnim teksturama pojedinih predmeta u okruženju.

Tokom igranja morao sam da se nosim sa mnogobrojnim tehničkim nedostatcima koji su značajno uticali na krajnju ocenu ovog naslova. Ako nešto ova igra ima u izobilju onda su to bagovi. Recimo Lara sa zemlje naskoči na lebdeću platformu i normalno ostavi otiske stopala u prašini, međutim otisci stopala kao da su u nekom tripu i počinju da lebde uporedo sa platformom. Da li ste znali da Lara povremeno potpuno može da sakrije svoju levu nogu i sačmaru koju nosi? Kakav David Coperfield ili Hudini - Lara je car! Ako vam kažem da su ovo tek manji propusti, onda će vam biti jasno u kolikim sam problemima bio. Često me je igra izbacivala na desktop, što je za naslov ovog renomea potpuno nedopustivo. Nedavno objavljen peč sređuje neke od ovih problema, ali glavni nedostatci poput: treperenje slike, neobično ponašanje AI-ja i loše kontrole su i dalje prisutni.

Jadna li je ta igra kod koje je zvuk jedina stvar vredna pohvale. Likovi su profesionalno sinhronizovani, raznovrsni ambijentalni zvuci su najvišeg kvaliteta, a muzika se savršeno uklapa u priču. Međutim, mi igru ne kupujemo zbog muzike, zar ne?

Kakve li ironije? Iako je cela ova kritika napisana u prilično negativnom tonu, moram da priznam da sam se donekle zabavio igrajući Tomb Raider: The Angel of Darkness - ali, tek kada sam naučio da živim sa nedostatcima i bagovima. Ipak da ne budemo sitničavi, možda će posle nekoliko pečeva, dorađivanja AI-ja, kontrola i ko zna čega sve još Tomb Raider: AoD dostići prosek. Kako sada stvari stoje nikako vam ne bi savetovao da se isprsite i kupite ovu igru. Ne samo da će vam se stanjiti novčanik, nego vam ni neće pružiti ono što od nje očekujete - a ne bi bilo lepo da se razočarate u zgodnu Lara-u Croft.

Uroš Pavlović

Dodatni info

ORUŽJE:

- Heckler & Koch MP5 - zove se Mag Vega, kalibar 9mm i ima okvir sa 30 metaka.
- Gloch 13c - zove se Scorpion - X, kalibar 9mm i 30 metaka u okviru.
- Sačmara - zove se V-Packer, pumparica za blisku borbu, u nju može da stane 6 patrona.
- Harpun - različiti tipovi harpuna, srednjeg ili kratkog su dometa i ispaljuju samo jednu strelu.
- Taser - zove se K2 Impactor, ispaljuje patrone pod naponom od 50,000 volti i ima domet do 7m.
- Pištolj omamljivač - Dart-SS (Super Stealth), ispaljuje male strelice koje odmah onesvešćuju. Kratkog dometa.

DOSADAŠNJI NASLOVI:

- Tomb Raider
- Tomb Raider II
- Tomb Raider III
- The Last Revelation
- Chronicles
- Tomb Raider: The Angel of Darkness

Ocena

PLUS Animacija likova, Lara je seksi. Odlični zvučni efekti, muzika i sinhronizacija.

MINUS Bagova kol'ko hoćete. Zakucavanje na desktop. Neki nivoi mnogo podsećaju na stare TR naslove. Prilično zahtevna. Najgore kontrole koje možete da zamislite. Hm, a gde je priča? Prošla su vremena kad su drevni artefakti i nekoliko ludih naučnika bili dovoljan šlagvort za zanimljivu igru. Dosadiće vam za nekoliko sati - zato čuvajte pare.

BAGOVITOST Puna bagova

UHODAVANJE Osrednje

THE GaMe® **40%**

PODNOŠLJIVO

Na svakom koraku - savršen par!
Logitech
Logitech® Cordless Desktop Optical
Ultimativni komfor i dizajn. U kombinaciji sa Cordless MouseMan® Optical mišem Vam pruža lagodnost u radu, komunikacijama i zabavi - bilo šta poželite. Svaki taster je napravljen sa Zero Degree Tilt™, i ima najniži profil danas na tržištu. Konektovanje i surfovanje Inernetom na jedan klik na iTouch taster i lak i brz skrol sa iNav wheel. Intuitivne multimedijalne kontrole u vašim prstima i kontrola MP3 pesama, DVD i CD sadržaja. Za slobodu pokreta !
Cordless Desktop™ Optical
Cordless Keyboard i Cordless MouseMan® Optical
Ultra-flat Zero-Degree Tilt™ dizajnirana bežična tastatura - sa moćnim Cordless MouseMan Optical mišem
Napredni funkcijski tasteri - Brz pristup fajlovima, slikama, muzici i najčešće korišćenim funkcijama (npr. Print ili Save)
Multimedijalni tasteri - Kontrola e-mail programa, Instant Messenger/SMS, Webcam i media player-a
iNav polje sa točkićem za skrolovanje - skrolovanje kako levom tako i desnom rukom
5-godina garancija
€ 129.95*
CORDLESS WORLD
* - preporučena prodajna cena
Zastupnici za Srbiju i Crnu Goru
ComputerLand
Dualcams
Gaming
Mice
Speaker
Keyboards
Handheld Accessoires
Mobile Headsets
All trademarks are the property of the respective owners

Midnight Club 2

Navik'o sam ja na noćni život, spavam danju, a vozam se noću (naravno kada ne ističe rok za predaju tekstova na prelom)

Ukoliko me sećanje dobro služi, skoro nisam imao prilike da igram neku dobru arkadnu vožnju, pa je tim više Midnight Club 2 ozario moje (sumorno) lice (da češće i redovnije primamo platu ni nedostatak arkadnih vožnji te ne bi mogao rastužiti - prim. lekt.). Moram da priznam da je Rockstar San Diego (donedavno Angle Studios) po ugledu na Need for Speed: Hot Pursuit 2, Midtown Madness i Test Drive, napravio vrlo zanimljivu igru. Ne treba zaboraviti ni GTA: Vice City koji se očigledno dopao razvojnom timu.

Game info

IZDAVAČ Rockstar Games
RAZVOJNI TIM Rockstar San Diego
ŽANR Vožnja
SAJT IGRE http://www.rockstargames.com/midnightclub2/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 800MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1200MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Kao što ste verovatno i sami shvatili u igri učestvujete u nedozvoljenim trkama po gradskim ulicama, nešto slično onome što možemo videti u filmu "2 Fast 2 Furious" - nedavno izašlom nastavku holivudskog hita. Naravno, igru započinjete kao početnik odnosno rookie, a da biste se takmičili sa najboljima morate prebroditi dosta toga i steći status uglednog vozača. Imajte na umu da jurcanje gradskim ulicama često može imati smrtonosne posledice (da ne spominjem terazijski tunel od pre jedno desetak godina), a u igri ćete juriti ulicama Los Anđelesa, Pariza i Tokija. Šta, malo vam je tri grada? Pa dobro bre, da li vi znate koliki su ti gradovi? Bez brige, na raspolaganju će vam biti veliki broj lokacija, puteva, prečica pa ćete moći da upotrebite svu svoju "šofersku" veštinu, a sloboda u kretanju će vas podsetiti na igre tipa Midtown Madness ili GTA: Vice City.

Svoje vozačko umeće ćete unaprediti učestvovanjem u nekoliko opasnih trka, a već iskusni takmičari će vam pomagati korisnim savetima.tutore. Ovo je zaista zanimljiv detalj jer su saveti koje dobijete od iskusnijih takmičara bitni i puno će vam značiti kada krenete u sumanutu jurnjavu gradskim ulicama.

Pre nego nastavimo dalje želim nešto da napomenem. Midnight Club 2 je port sa konzole pa vam je za igranje bolje koristiti game-pad. Ipak, u krajnjoj nuždi će poslužiti i tastatura, ali budite spremni da određeno vreme potrošite na navikavanje.

Midnight Club 2 je od samog starta prepun izazova, kako budete ostavljali kilometre iza sebe i uspešno završavali trke jednostavno ćete osetiti navalu adrenalina (ili, ako preterate sa sedenjem, ukočenost u predelu vrata i ručnih zglobova). Zahvaljujući dobrom AI-ju svi vozači će realistično reagovati na različite situacije, prepreke, druga vozila i miliciju, a potrudiće se i da što kraćim putem stignu do sledećeg kontrolnog punkta - uostalom, baš kao i vi. Međutim, AI nije savršen. Na primer suparnici će se često poslužiti pravim akrobacijama ne bi li vas izgurali sa staze, pri tome se ne obazirući mnogo da i oni mogu završiti tamo gde

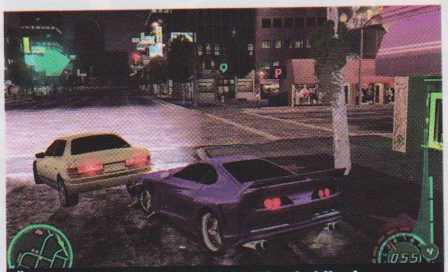
Dodatni info

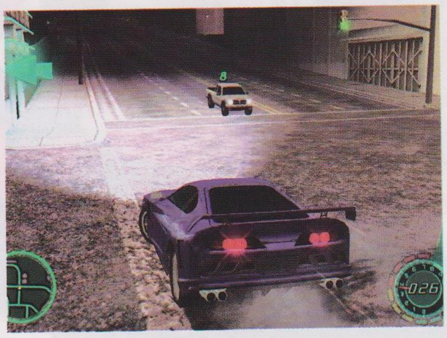
VOZILA U LOS ANĐELESU:

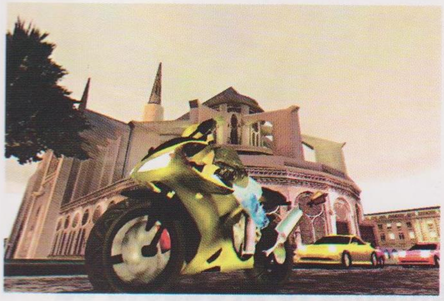
- Cohete - Izuzetno dobro ubrzava i ima odlične manevarske sposobnosti.
- Bestia - Pravi američki nabudženi automobil, pripadnik nekadašnje klasične škole. Ovaj auto se takmiči već nekoliko godina i posebno je naštelovan za moderne gradske trke.
- Jersey XS - Veličanstvena, moderna tvorevina automobilske industrije, najbrži auto koji možete voziti u LA-ju. Samo oprezno, teško ga je obuzdati
- Citi - Solidan automobil za ulične trke, lagan i niskog težišta stabilniji je i bolje se snalazi u krivinama od drugih. Na žalost slabo ubrzava i nema veliku maksimalnu brzinu.

IZAZIVAČI U LA-JU:

- Maria - Neobična devojka, vozi od kad zna za sebe i poznaje ulice Los Anđelesa kao svoj džep.
- Dice - Bez sumnje kralj uličnih trka u LA-ju. Ne voli da gubi, ali se to ionako retko dešava. Da bi njega pobedili morate da budete zaista vrlo, vrlo vešti.
- Moses - Dobrodušna grdosija, ali odličan vozač. Nemojte da vas njegova dobrodušnost prevari, prestići će vas kad god mu se ukaže prilika.
- Gina - Stalni posetilac LA klubova i priznati DJ. Opsednuta je automobilima i trkama, tako da ćete i u njoj imati velikog takmaca.


Što si tako naglo zakočio? Pa 'de si vid'o da se ovako koči na raskrsnici?





ne treba. Još jedna stvar mi deluje iracionalno - vaši protivnici će se, s'vremena na vreme, i bez nekog velikog povoda zakucati u zid ili prepreku. Tek da znate da ove stvari mogu dosta da iritiraju.

Jedan od najprivlačnijih aspekata Midnight Club-a 2 su veliki broj vozila i motora koje možete da vozite, kao i autentična gradska okruženja tri svetske metropole. Koliko god vi mislili da ste vešt vozač, pri 200km/h garantovano ćete "pokupiti" neki objekat pored kolovoza - poštansko sandučе na primer, pa će se pisma razleteti na sve strane... , a ako budete manje spretni uletećete u benzinsku pumpu pa će vam automobil eksplodirati na licu mesta, dok će pešaci u šoku pokušavati da se sklone od kiše otpadaka. Razvojni tim se potrudio i uspeo da fizički model učini prilično realističnim što ovoj igri znatno podiže ocenu. Što se grafike tiče, iako nisam uspeo da zapazim nijedan grafički bag niti tehnički problem, sve vreme me je proganjao osećaj da je igra mogla da izgleda još mnogo bolje.

Neke od staza su prilično mračne, a vožnja po mraku mnogima može brzo da dosadi. Bez obzira što povremeno vidite maglu, kišu ili slabo svetlo koje najavljuje novi dan, detaljniji prikaz atmosferskih prilika ne bi škodio. Podizanje rezolucije u kojoj igrate donosi novo razočarenje, jer i okruženje i modeli automobila prosto vape za još poligona. OK, pristojne refleksije pomalo ulepšavaju stvari, ali imajući u vidu slične PC naslove mislim da je Midnight Club 2 morao više da ponudi u pogledu grafike.

Nasuprot grafici stoje zvučni efekti i muzika, koji daju potrebnu dinamiku i odlično se uklapaju sa arkadnim stilom igre. Pa opet i ovde se moglo još malo poraditi na raznovrsnijim zvucima iz okruženja - ponekad sve oko vas deluje nekako prazno. Zanimljivo je da u igru možete ubaciti svoju omiljenu listu MP3 melodija i uživati još više (naravno ovo je samo moguće u PC verziji). Ali i ako ne želite da se petljate sa ubacivanjem svojih pesama, postojeći repertoar hip-hop i tehno melodija bi trebalo da bude sasvim zadovoljavajući.

Dobra vest za ljubitelje multiplayer nadmetanja je da Midnight Club 2 nudi dva trkačka režima, od kojih i jedan i drugi imaju tzv. Destruction Derby opciju. Da li moram posebno naglasiti koliko multiplayer ovde može biti zabavan? Hm, tako sam i mislio...

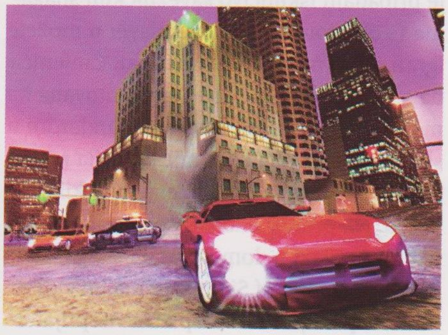
Objektivan zaključak bi bio da je Midnight Club 2 pravi izbor za igrača koji traži vožnju u arkadnom stilu, finu dinamiku i mnogobrojne zadatke i izazove. Brojna vozila, urbana okruženja, Career mod solidne dužine i zanimljiv multiplayer su elementi koji garantuju uspeh. Na žalost spomenute mane, prvenstveno mislim na nešto lošiju grafiku, nedovoljno dobro portovane kontrole (kada igrate na tastaturi) i povremene ispade AI-ja, u dobroj meri mogu negativno da utiču na ukupan utisak. Pa ipak, ako ne budete previše strogi i poželite dobro da se zabavite, probajte Midnight Club 2, svideće vam se.

Uroš Pavlović

"... NA RASPOLAGANJU ĆE VAM BITI VELIKI BROJ LOKACIJA, PUTEVA, PREČICA PA ĆETE MOĆI DA UPOTREBITE SVU SVOJU "ŠOFERSKU" VEŠTINU,"

Razvojni tim

Rockstar San Diego je američki razvojni tim koji se nalazi u sastavu Rockstar Games-a, odnosno Take Two Interactive. Kompanija je osnovana 1998. godine i najpoznatija je po radu na Grand Theft Auto serijalu.



Dodatni info

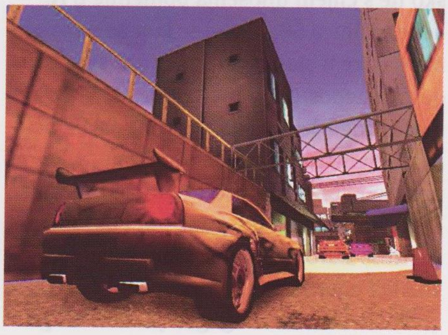
VOZILA U PARIZU:

- Monsoni - Motor, dobro ubrzava i lako se provlači uskim ulicama, a karakteriše ga veća težina u odnosu na standardni motor njegovih gabarita. Lako izlazi na kraj sa manjim neravninama po putu. Veoma osetljiv na sudare.
- Alarde - Lagane konstrukcije i male težine ovaj automobil najbolje ubrzava od svih vozila na ulicama Pariza. Izuzetno je stabilan i "sluša" vozača, pa ni skretanje u oštrim krivinama pri većoj brzini nije nemoguće. Ipak nije najbrže vozilo.
- Modo Prego - Elegantan, moderan automobil sa najvećom maksimalnom brzinom na ulicama Pariza. S obzirom na sirovu snagu kojom raspolaže od vozača zahteva veliku pažnju i izuzetnu umešnost.
- Victory - Moćan trkački automobil aristokratskih linija, koji zahvaljujući svojoj težini može da probija blokade na kolovozu (naravno ne betonske), klizi kroz krivine uz minimalni gubitak brzine.

IZAZIVAČI U PARIZU:

- Blog - Uobražen Englez, pobedio je na lokalnom britanskom takmičenju i misli da nema boljeg od njega. Kada se ne trka radi kao DJ, a poznat je i kao plejboj. Njegov ego prosto guši.
- Stephane - Verovatno najiskusniji vozač uličnih trka u Parizu. Zna i najmanji prolaz i zavučenu ulicu u ovom velikom gradu, a poznat je i po tome što ne miriše takmičare koji nisu iz Pariza.

Jewel i Julie (bliznakinje) - Slatke devojke, ali za volanom moćne mašine vrlo opasne. Jewel je slobodnija i voli da flertuje, dok se Julie uglavnom posvećuje samo poslu.



Ocena

PLUS Vrlo zarazna igra; ogromni gradovi sa gustim saobraćajem i puno prepreka na putu; raznovrsna vozila; dobra muzika.

MINUS Kontrole nedovoljno izbalansirane; AI povremeno odlepi; pojedine lokacije traže lepše teksture i više detalja; neke lokacije su previše mračne.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

THE GaMe® **81%**

VRLO DOBRO

World War II: Frontline Command

Orginalna tema na orginalan način (parafrazirana reklama je preuzeta sa tezge na buvljaku)

Jedan od razvojnih timova koji još uvek veruje da je drugi svetski rat originalna tema za strategiju u realnom vremenu je Bitmap Brothers. Osećajući potrebu da svetu podare n+1 (gde n teži beskonačnom) viđenje najvećeg vojnog sukoba u istoriji civilizacije, predstavili su WWII: Frontline Command (najčešće korišćena skraćenica je stavljena i u naslov - čisto da ne bude nedoumice o sadržaju). Ova akciona strategija se dešava u periodu od 1944 - 1945 godine, a igrač je započinje padobranskim desantom na evropsko tle s ciljem unošenja pometnje u redove jedinica Sila Osovine koji se u rovovima nalaze u stanju pripravnosti; sve se to dešava neposredno pred početak masovnog iskrcavanja glavnine savezničkih trupa na Normandiju. Igrač mora preuzeti komandu nad svojim jedinicama i preokrenuti tok rata, a usput i osvojiti Fortress Europe uz upotrebu pešadije, vozila i naoružanja.

Game info

IZDAVAČ Strategy First
RAZVOJNI TIM Bitmap Brothers
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.frontlinecommand.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 500MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1200MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Posle višednevnog igranja utisci o igri su pomešani pa ću početi prvo sa pozitivnim - WWII: Frontline Command koristi savremen 3D engine koji omogućava i 3D Line of Sight napredne sisteme, tzv. seasonal svetlosne efekte i zanimljive efekte višestruke deformacije tla, jedinica i zgrada, itd. 3D Line of Sight u stvari označava sistem pri kom će uzdignute površine i veći objekti u sceni ometati i blokirati vaš pogled (baš kao i u životu). Ne mogu a da ne spomenem i Fog of War koja ovde zaista i izgleda kao prava magla. Mora se priznati da se Bitmap Brothers dohvatio zaista napredne 3D tehnologije. U igri zbirno ima 25 single-player misija koje se mogu igrati ili kao linearna kampanja sastavljena od 12 misija ili kao nelinearna "Veteran" kampanja (sastavljena od 20 misija), a uz to imamo i multiplayer, pa verujem da će se ljubiteljima strategije dopasti to što igru neće završiti u roku od dva dana.

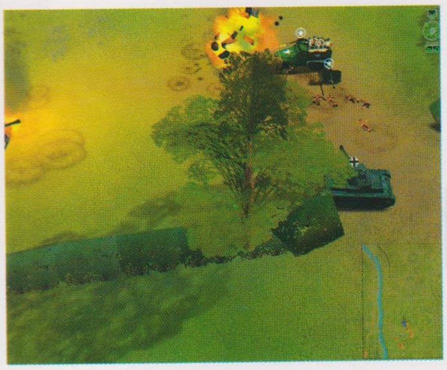
Izgled mapa na pravi način dočarava ratno vreme i biće vam relativno lako da se udubite u autentičan ambijent francuskih sela u čemu će vam pomoći i originalna vozila iz tog perioda. Iako ne mogu da kažem da je sa grafičkog aspekta Frontline Command nešto najbolje što sam video, priznajem da je igra dovoljno privlačna da vas zainteresuje. Poneke mape su slične, a ni njihov dizajn nije baš uvek dosledan, no sve u svemu krajnji rezultat nije toliko loš. Engine je u stanju da prikaže zanimljive partikl efekte, a vozila izgledaju sasvim zadovoljavajuće. Situacija postaje nešto lošija kada zumirate vojnike, ali retko koji "strateg" će se zamajavati sa zumiranjem u toku igre?

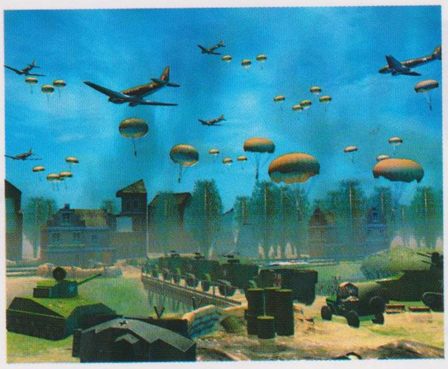
WWII: Frontline Command je očigledno zamišljen kao prava akciona strategija. Bačeni ste pravo u vatru, imate unapred određen broj jedinica i dobijate raznovrsne zadatke tipa: napad ili odbrana mosta, čišćenje neprijateljskih bunkera (ostavi taj usisivač...), izvođenje sabotaža, kidnapovanje ili spasavanje, i još mnogo toga. Uprkos pravoj poplavi ratnih naslova na tržištu, ideja na kojoj počiva WWII:FC meni izgleda sasvim korektno. Hm, još uvek mi se čini da je ovaj period ljudske istorije poprilično mučan za mnoge. Kako god, za izvođenje ratnih operacija moći ćete da upotrebite 23 različite jedinice koje pripadaju isključivo savezničkim snagama (s obzirom da u single-player-u možete igrati samo na strani saveznika). Činjenica da su način na koji je igra prezentovana i njeno izvođenje jednostavni i standardni u skoro svakom pogledu, nije sprečila razvojni tim da pokuša sa uvođenjem nekih inovacija. Na primer ukoliko se neprijateljska jedinica nalazi u dometu vaših snaga, ali je zbog 3D Line of Sight sistema ne vidite, obratite pažnju na zvuk pa ćete neprijatelja otkriti na osnovu buke koju bude pravio. Videćete njihove indikatore zdravlja (ako budu pravili preveliku buku), ali njih nećete. Zvuči super, ali u stvarnosti ova "revolucionarna" ideja ne funkcioniše baš kako treba, jer ne postoji način na koji se može odrediti koliko buke pravi koja jedinica. Naravno da će vod pešadije koji vam se puzeći približava praviti manju buku, ali kako ćete vi to znati? Da li postoji neki princip po kome ovo radi? Ideja sama po sebi jeste zanimljiva, ali nije razrađena u dovoljnoj meri. Pored ovoga igrivost bi trebala da profitira i od postojećeg morala jedinica. Zamisao nije loša (videli smo je u Total War serijalu) i ponekad pri žilavim i teškim okršajima može da pomogne - jedinice sa visokim moralom su spremne i za herojska dela. Ali da bi vaše jedinice imale visok moral moraju da budu zdrave i na okupu, pa se zbog toga čuvajte ukoliko situacija na bojnom polju postane čupava za vas, jer kad vašoj vojsci moral krene na dole nacistički odredi smrti će je zbrisati u nekoliko poteza.

Znam da kada bi sad s ovom rečenicom završio pisanje kritike, mnogi od vas bi pohitali da nabave igru. Polako, nemojte toliko žuriti. Bojim se da ima još bitnih informacija koje morate saznati pre nego se konačno opredelite.

Verovali ili ne, do sada ni u jednoj jedinoj strategiji u svom životu nisam video jadnije odrađen AI. Pronalaženje prave putanje je najblaže rečeno kriminalno; toliko je loše da verujem da je Bitmap Burazerima bilo mnogo bolje da su igru smestili u neku sudansku pustinju u kojoj

Nije pametno držati skladište municije na glavnom trgu...





je manje verovatno da bi se jedinice zaglavljivale oko zgrada (pošto ih nema), idiotskim prečicama naletale pravo na neprijateljske bunkere, ili se kao u pojedinim situacijama totalno blokirale, pa ni da mrdnu. Potpuno mi je jasno da je urbano okruženje prava noćna mora za programere (obilje uskih ulica, dosta prepreka, zgrada, itd.), ali za ime boga zašto onda nisu nešto preduzeli po tom pitanju. Ovako, igra povremeno postaje praktično nemoguća za igranje. Kako bi još više zakuvao čorbu, interfejs vam donosi nove frustracije; selektovanje veće grupe jedinica i davanje naređenja za pokret će zahvaljujući "genijalnom" AI-ju imati za posledicu zauzimanje najidiotskije formacije koju sam ikada video... ako se to uopšte može i nazvati formacijom. Naime jedinice će naizgled biti nasumično razbacane po terenu, naravno ni blizu onog mesta na koje ste im naredili da idu. Tako imamo situaciju da ne samo da će jedinice s velikom mukom stići tamo gde ste želeli, već će doći u "formaciji" za koju niste znali ni da postoji. Jadno li je to... Ima još - ponekad čak neće ni da zapucaju na neprijatelja, dok će u nekim drugim situacijama početi da pucaju bez ikakvog valjanog povoda. Eh, da su kroz istoriju vojske bile nedisciplinovane i tupave kao ove u WWII: Frontline Command, verujem da nikad na kugli zemaljskoj ratovi ne bi bili vođeni; jer kako bi vojske provalile gde je bojno polje i u kojoj formaciji bi došli do njega? Da ne bude da samo pljujem, reći ću vam da će se jedinice teške artiljerije raspoređivati uglavnom pravilno, dakle montiraće se nešto dalje od neprijateljske pešadije; mada, i one su sklone zaglavljivanju - šta im je trebalo da postavljaju ove silne zgrade i ograde po mapi? Nastaviće se...

Postoji još dosta problema, a jedan koji ume solidno da nervira je i nemogućnost da tokom misije proverite njen cilj - tako da sam jednom umesto da čuvam most lepo natovario gomilu eksploziva na njega i umnožio ga u hiljade malih mostova; nisam imao pojma šta mi je cilj misije. Ne želim da pomislite da imam nešto protiv ove igre, ali šta da radim kada je interfejs intuitivan i koristan otprilike kao i uputstvo za ruski šporet. A razvojni tim se kune u njega...

Šta, nije vam dosta? Kao da sve ovo nije dovoljno da vas ubije u pojam - zvučni efekti nastavljaju teror svojim prečestim ponavljanjem. Ako ništa drugo muzika svojim visokim kvalitetom, kao i pojedini efekti (ali ne zvukovi jedinica) malo popravlja stvari.

Na kraju kada uzmete u obzir da WWII: Frontline Command ne nudi ništa bitno novo, ne dočarava potrebu brzog završavanja misija na pravi način, ne kreira osećaj da ste deo jedne velike ratne operacije, postaje vam jasno da će jedino fanatik i to apsolutni fanatik za ratne strategije (sa temom iz drugog svetskog rata) poželeti da nabavi ovu igru. Ako išta mogu reći u odbranu ovog naslova, to je da su mi pojedine misije bile zanimljive prvenstveno zbog nivoa težine koji je predstavljao dobar izazov, a nikad frustraciju, te sam na momente uspevao da zaboravim na golgotu sa interfejsom i AI-jem.

Naravoučenije: da sam na vašem mestu 'ladno bi propustio ovaj naslov, neka ide u istoriju gde mu je i mesto. Ne znam da li će posle jedno dva, tri peča stvari bolje izgledati (tu mislim i na AI), ali kako sada stvari stoje WWII: Frontline Command ni najmanje ne opravdava svoju cenu. Iako povremeno zna da bude interesantan i da vas zabavi pojedinim novinama, sveukupan utisak bi teško mogao da me natera da se odvojim od love za nešto ovako. Bolje da za te pare odem na mladu jagnjetinu...

Uroš Jojić

Razvojni tim

Bitmap Brothers je britanski razvojni tim osnovan 1987. godine i do sada su izdali solidan broj naslova. Poznati su po: Xenon, Speedball, Gods, Cadaver, The Chaos Engine, Z, Z: Steel Soldiers i WWII: Frontline Command.

Dodatni info

- Maksimalni broj jedinica po jednoj mapi je dve stotine.
- U igri ima 25 single-player mapa i 10 jedinstvenih multiplayer mapa. Single-player kampanja je podeljena na 5 blokova po 5 nivoa i može se igrati u lineranom ili nelinearnom modu.
- Razlika između linearne Recruit kampanje i ne-linearne Veteran je i u tome što će se pojedine jedinice pojavljivati na različitim mestima i u različitim delovima misija. Takođe će recimo pešadija u Recruit kampanji moći da se leči ako se približi zgradi, dok će se u Veteran kampanji za lečenje jedinica upotrebljavati sanitetska jedinica.
- Na obe strane će se pojaviti veliki broj jedinica: pešadija sa SMG-ovima, puškama, jedinica sa minobacačima, snajperisti, komandiri, jedinica sa bacačem plamena, izviđači (mogu da pozovu vazdušnu podršku) kao i inženjerci koji mogu da nose i bazuke i eksploziv istovremeno. Što se tiče vozila tu su sva ona karakteristična za to vreme, tenkovi, topovi, kombinovana i sanitetska vozila, i sl.
- Ukoliko budete uporni i odigrali igru do kraja, stići ćete u poznato Hitlerovo skrovište Berchtesgaden, visoko u planinama južne Nemačke.
- Svako vozilo u igri ima jedinstvene vrednosti za otpornost oklopa i to za prednju, zadnju i bočne strane. Svi podaci su bazirani na autentičnim dokumentima, ali su kod pojedinih vozila donekle promenjeni radi što boljeg uravnoteženja.
- Između pojedinih segmenata po misijama pojavljuju se istorijski sinematici i to čak i u koloru.
- Pripremajući se za rad na igri razvojni tim je pročitao mnogo knjiga o drugom svetskom ratu, vezanih za događaje, strategije,oružje i sl., a isto tako i odgledao mnogo filmova sa istom temom. Zanimljivo je da je razvojni tim imao prilično problema da se definitivno odluči za naslov igre; možda i ne čudi s obzirom na broj ratnih strategija (sa sličnom temom) na tržištu.

Ocena

PLUS Lepa grafika; zanimljiva upotreba Fog of War-a; Line of Sight sistem; poneke misije su izazovne, pa i zabavne.

MINUS Užasan AI; ni interfejs nije bolji; jedinice zvuče dosadno; na raspolaganju samo saveznička kampanja.

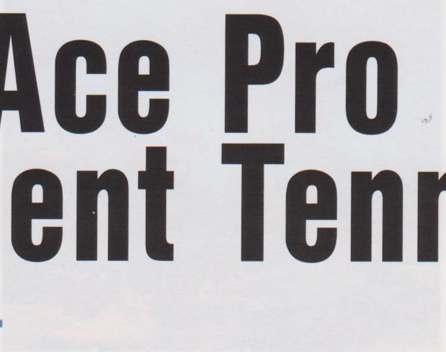
BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

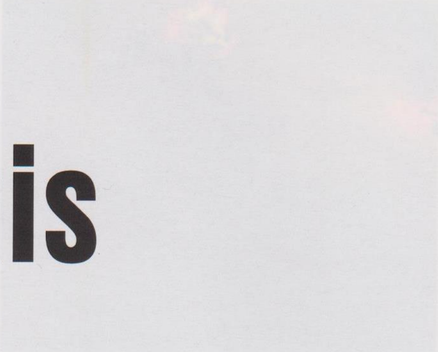
UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **50%**

OK

Perfect Ace Pro Tournament Tennis





Nije baš Grand Slam, ali...

Perfect Ace Pro Tournament Tennis se pojavio kod nas kao grom iz vedra neba, ali tačno na vreme da popuni prazninu nastalu slabijom dinamikom izdavanja "ozbiljnih" naslova. Ovo ne znači da igra nije dobra, naprotiv vrlo brzo sam shvatio da je korisno s vremena na vreme ostaviti one silne pucačine, strategije i RPG-ove sa strane i zaigrati osvežavajuću i opuštajuću sportsku simulaciju. Istini za volju Perfect Ace je klasičan port sa konzole, što u ovom slučaju označava i prilično zaraznu igru, mogućnost igranja u multiplayer-u, ali i neke nedostatke.

Game info

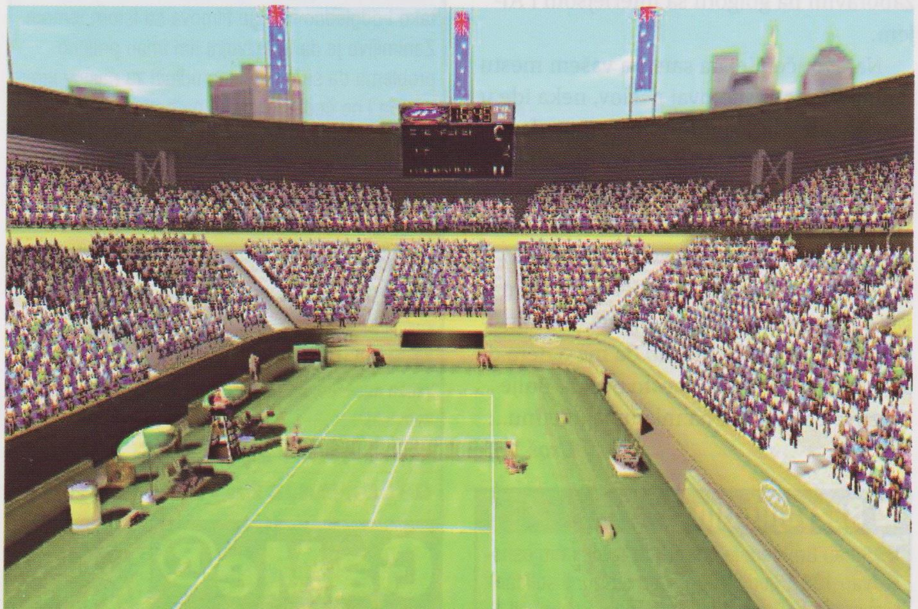
IZDAVAČ Oxygen Interactive
RAZVOJNI TIM Aqua Pacific
ŽANR Sport
SAJT IGRE http://www.oxygenint.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Ova teniska simulacija nam donosi sva uzbuđenja profesionalnog tenisa. Igrači imaju mogućnost da igraju na raznim turnirima i šampionatima i to na više različitih terena (i podloga naravno). Početak je jednostavan jer treba izabrati da li hoćete da igrate u single-player-u ili u MP i onda samo dohvatite grip svog profi reketa i krenete sa asovima.

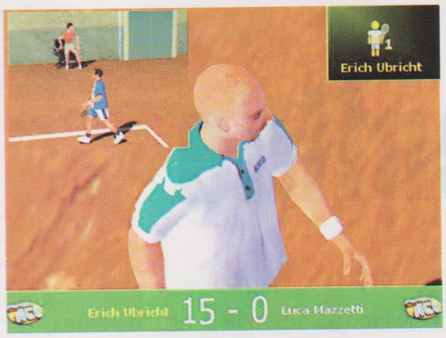
Prva stvar koja će vam upasti u oči već posle sat, dva je da je kontrola igre vrlo jednostavna, što je s obzirom na činjenicu da se radi o portu vrlo pohvalno. Dakle imate jedostavan interfejs, fluidnu igrivost i okruženje bez mnogo detalja. Ako zanemarite siromašno grafičko okruženje, shvatićete da se igra lako pokapira (ali nije laka da se usavrši). Podešavanja nema previše pa vas neće u startu opteretiti bojom očiju igrača, bojom gripa i slično, već ćete proučavanjem karakteristika protivnika moći da nađete sebi dostojnog protivnika (na primer nekog ko ima obe ruke u gipsu, ili iščašenu ruku i ćopa... tek da ne bude mnogo jači od vas). Svaki igrač je karakterističan po stilu igre (sa osnovne linije ili česti izlasci na mrežu, voleji, bolji bekhend, itd.) i ima svoju omiljenu podlogu - beton, travu ili šljaku.

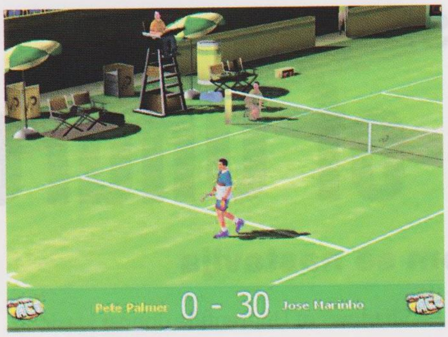
Sama igra nije tako površna kako bi pomislili za neku portovanu simulaciju tenisa, ili na osnovu jednostavnog interfejsa. Iako će vam se u prvi mah učiniti da je dovoljno pomerati igrača levo-desno i na vreme udariti lopticu, videćete da tu ima još mnogo finesa. Kao i pravom tenisu udartiti lopticu na željeni način nije baš jednostavno, zato morate stalno anticipirati (omiljeni izraz jednog našeg sportskog komentatora tenisa) gde će protivnik poslati lopticu, pa skraćivati ugao, nameštati se na forhend i bekhend, izbegavati slanje balona na protivničku stranu da vas supranik ne bi zgromio strašnim smečom. Hm, ako uspete da napravite po koju "svinju" tim bolje. Osnovna kontrola igrača se odvija preko kursorskih tastera, Enter-om određujete intenzitet udarca, ali u kombinaciji sa J, L, K tasterima dobijate čitav spektar slajsova, top spinova, lobova, reterna (još jedan od

" OD GRAFIKE NISMO OČEKIVALI BOG ZNA ŠTA, IPAK JE PORT U PITANJU, ALI STVARNO ME NERVIRA KADA SE REZOLUCIJA NE MOŽE PODIĆI IZNAD 640X480."



Centralni teren je spreman, još samo da navatamo neku dvojicu da odigraju meč i sve će biti pod kontrolom.





izraza dotičnog komentatora), paralela i dijagonala, itd. Kako god trebaće vam malo vremena da izvežbate ove trik udarce.

Kompjuterski vođeni protivnici će predstavljati izazov... ali samo u početku. AI se izgleda ne snalazi najbolje u nekim situacijama. Kada jednom provalite način igre vašeg protivnika bićete u stanju da sa velikom verovatnoćom predvidite gde će uputiti sledeću lopticu. Takođe, relativno lako ćete pobediti meč ako provalite koje to poteze protivnik ne uspeva da vrati pa ih stalno koristite. Ovo svakako ne odgovara realnom stanju stvari i pomalo razočarava. Što je još zanimljivije ni dizanje težine na hard ne menja stvari na bolje. Drugi problem se pojavljuje ako hoćete da igrate dubl sa CPU vođenim igračem, jer ćete vrlo teško da pokapirate šemu njegovog kretanja pa ćete uglavnom smetati jedan drugom. Hm, on će se ponašati maltene k'o da je sam na terenu. Baš trulo, moram da priznam.

Od grafike nismo očekivali bog zna šta, ipak je port u pitanju, ali stvarno me nervira kada se rezolucija ne može podići iznad 640x480. Gledajući u takvu sliku imao sam osećaj kao da igram neku igru od pre 5 godina. Same teksture su vrlo siromašne, a pozadina je praznija nego što bi to trebalo. OK, imate na raspolaganju čak 16 terena, ali to pri ovakvom stanju stvari ne popravlja mnogo situaciju. S druge strane animacija likova je jako dobro odrađena, pa možete i razlikovati poteze pojedinih igrača, poput načina serviranja, kretanja ili vraćanja loptice. Takođe mi se svidela animacija lica, ali i način na koji ispoljavaju nezadovoljstvo loše odigranim potezom - vitlanjem reketa, psovanjem, itd.

Zvuk je mogao biti i bolji, mada je istina da se tenis meč uglavnom odvija u mrtvoj tišini (dok neko ne osvoji poen). Drugim rečima u pojedinim trenucima moći ćete samo da čujete lopticu kako se odbija od reketa igrača i ništa drugo. Ambijentalnih zvukova skoro i da nema, što donekle negativno utiče na ukupnu atmosferu. Ako ništa drugo publika svojom reakcijom koja zavisi od faze meča ublažava manjak ambijentalnih zvukova. Ukoliko se meč približava kraju i navijanje će postati češće i intenzivnije.

Zanimljivo da glavna navlaka na igru leži u mogućnosti igranja dubla, s prijateljem, a protiv kompjuterski vođenog dubla. Ishod meča će u mnogome zavisiti od vaše veštine uklapanja i timskog duha. Jednostavan pristup igri i dinamični mečevi će vas sigurno zabaviti i oduzeti vam dosta slobodnih sati. Eh, kamo sreće da je tako i u single-player-u, ali igranje šampionata ili nekog turnira je daleko manje interesantno. Objektivno slaba grafika i ograničena rezolucija negativno utiču na ukupan utisak. Eto na samom kraju smo sigurni da bi Perfect Ace dobio i veću ocenu da je razvojni tim malo više pažnje posvetio sređivanju bagova i ostalih nedostataka.

Uroš Pavlović

"IAKO ĆE VAM SE U PRVI MAH UČINITI DA JE DOVOLJNO POMERATI IGRAČA LEVO-DESNO I NA VREME UDARITI LOPTICU, VIDEĆETE DA TU IMA JOŠ MNOGO FINESA."

Dodatni info

- Wimbledon je najčuveniji teniski turnir na svetu i održava se već više od sto godina. Među pobednicima ovog turnira najtrofejniji su:

U muškoj konkurenciji:

- William Renshaw sa 7 titula (sve u prošlom veku)
- Pete Sampras sa 5
- Bjorn Borg sa 5
- Rod Laver sa 4
- John Mcenroe i Boris Becker sa po 3
- Rene Lacoste sa 2 (tvorac čuvenog amblema malog krokodila)

U ženskoj konkurenciji:

- Martina Navratilova sa 9 titula (prva 1978., a poslednja 1990.)
- Steffi Graf sa 7
- Billie Jean King sa 6
- Chris Evert sa 3
- Venus Williams sa 2
- Na ovogodišnjem finalnom truniru u Wimbledon-u bilo je ukupno 470,802 gledalaca, od kojih je preko 60,000 došlo iz inostranstva.
- Osim osvajanja novih bodova na ATP listi, pobeda u Wimbledon-u donosi i značajnu novčanu satisfakciju: ovogodišnji pobednik u muškoj konkurenciji je iz Engleske otišao teži za 575,000 funti (blizu 815,000 evra), a u ženskoj za 535,000 funti (760,000 evra). Ukupan fond nagrada iznosi blizu 9.5 miliona funti.

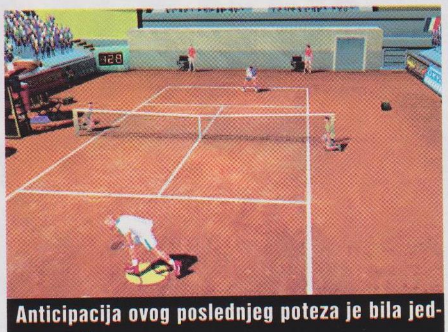
Čak iako izgubite u prvom kolu turnira zaradili se oko 8,500 funti (12,000 evra). Poraz u drugom kolu donosi 14,000 funti, u trećem 23,000 funti, itd. Ukoliko izgubite finale zaradili ste 287,500 funti (407,000 evra).

Razvojni tim

Aqua Pacific je britanski razvojni tim koji pravi igre za sve platforme, a poznati su po sledećim naslovima: VRally, Lucky Luke, ArmyMen, AllStar Tennis 2000, Perfect Ace, itd.

Dodatni info

- Animacije igrača i njihovi pokreti su rađeni metodom digitalnog skeniranja, dok su stručni konsultanti pri radu na igri bili David Felgate, Jason Goodall and James Davidson - treneri Jennifer Capriati, Arantxa-e Sanchez-Vicario i Tim-a Henman-a.
- U Tournament modu se možete udružiti sa prijateljem i takmičiti se protiv 14 najjačih teniskih sila na svetu. (Zimbabve, Bocvana, Čile, Burundi, Obala Slonovače, Farska ostrva, itd...)



Anticipacija ovog poslednjeg poteza je bila jednaka nuli.

Ocena

PLUS Animacija likova; veliki izbor igrača; jednostavne kontrole i igra; zarazan multiplayer i donekle zanimljiv single-player.

MINUS Grafika i fiksna rezolucija označavaju traljav port; fale zvuci u pozadini; predvidljiv AI.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

THe GaMe® 68%

IZNAD PROSEKA

Neverwinter Nights:
Shadows of Undrentide

Takmičnje sa Morrowindom se nastavlja

Analizirajući nedavno svoju vrednu kolekciju PC igara, razočarala me konstatacija da u celoj toj hrpi praktično nemam nijednu igru koju bi vredelo ponovo igrati. Neverwinter Nights, je jedan od retkih izuzetaka koji je uspeo duuugo vremena da mi održi pažnju. Kada smo nedavno u Gamer-u dobili finalnu verziju expansion pack-a NWN: Shadows of Undrentide mojoj sreći nije bilo kraja (potekla je i koja suza radosnica, šmrc, šmrc...šta mogu, to je jače od mene). Ove dodatne misije su pažljivo osmišljene i koncipirane tako da original obogaćuju novim zapletima, klasama, magijama i čudovištima. Igru su inače radila dva razvojna tima, Bioware i Floodgate. Shadows of Undrentide vam donosi mnogo toga novog i kroz nekih tridesetak sati igranja pružiće vam pravu RPG zabavu u maniru boljih ostvarenja iz žanra. Naravno, principi igranja su definisani skupom D&D pravila - trećeg izdanje, (postavio ih je Wizards of the Coast).

Game info

IZDAVAČ Atari

RAZVOJNI TIM Bioware

ŽANR RPG

SAJT IGRE http://nwn.bioware.com/shadows/

MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 450MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 800MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

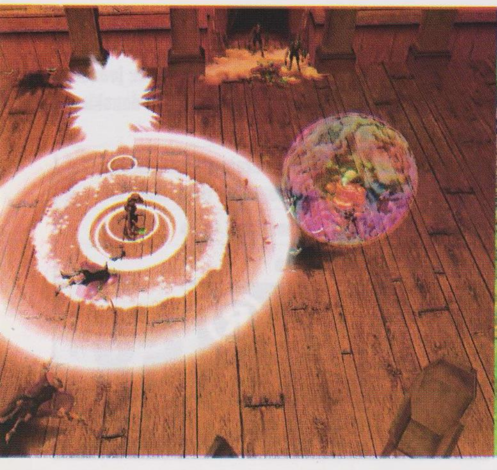
BROJ CD-ova 1

Shadows of Undrentide donosi klasičnu i kompaktnu fantazijsku priču ispunjenu čestim obrtima i zanimljivim preokretima. Avantura počinje u udaljenom pograničnom gradu Hilltop-u, koji se nalazi istočno od Neverwinter-a, usred ledene divljine Silver Marches-a. Radoznalim igračima moram da skrenem pažnju da neće moći da se upute ka Neverwinter-u, jer su njegove kapije čvrsto zatvorene kako bi se sprečilo širenje kuge. Vaše avanture počinju pošto se pridružite sledbenicima Drogan-a, veštog čarobnjaka i člana Harpers-a. Iznenada jednog dana misteriozni razbojnici napadaju Drogan-ovu školu, otimaju četiri vrlo moćna artefakta, a u celoj gužvi i samog Drogan-a ozbiljno ranjavaju. Hm, kakva odličan šlagvort za početak misije. Sticajem okolnosti moraćete da se otisnete na opasan put u pustinju Anauroch i da povratite ove artefakte pre nego bude kasno. Kao što i sami vidite, priča k'o priča i nije nešto inventivna, ali se događaji u igri smenjuju izuzetnom dinamikom, likovi su jezgroviti, a tu su i svi ostali preduslovi za vrlo privlačnu i zaraznu RPG sesiju.

Izbor klasa je obogaćen sa 5 novih: Arcane Archer, Assassin, Blackguard, Shadowdancer i Harper Scout. Mislim da je nepotrebno reći da svaku od ovih klasa prati adekvatna i zanimljiva priča, a uz to postoje i dodatne informacije, lica i glasovi koje možete dodeliti vašem liku. Naravno tu je i mogućnost izbora raznih veština, magija i predmeta. Shadows of Undrentide vam donosi 16 novih stvorenja, 30 novih specijalnih sposobnosti, preko 50 novih magija i poveći broj zagonetki. Ako vam pored svega ovoga bude dosadno, onda je bolje da batalite igru. Bitna novina je da igranje nećete pod obavezno morati da započnete sa neiskusnim likom - naime, nove klase likova su već adekvatno levelovane i samim tim osposobljene da efikasno upotrebe svoje magije i borbene veštine. Ovo je dobrodošao potez, jer osim što igraču štedi vreme i energiju, oslobađa ga i mukotrpnog igranja od početka. Još jedna lepa vest je i ta da nove klase likova nisu ograničene samo na ove dodatne misije, već ih možete ubaciti i u originalnu igru Neverwinter Nights.

Još u fazi izrade dodatnih misija, od programera iz Bioware-a smo dobili uveravanja da je ekipa vredno radila na AI rutine. Ovo se u praksi zaista i pokazalo tačnim; vaši suparnici su daleko vispreniji i vrlo vešto će koristiti svoje borbene umeće i magije. Isto tako i vaši saputnici će se ponašati inteligentno, te će vam dobro doći na putovanjima, ali i kad zagusti. Zbog svega toga igrači će se u Shadows od Undrentide mnogo češće oslanjati na svoje saputnike nego što su to činili u originalnoj igri, pa se može izvesti zaključak da je ovaj naslov više orijentisan ka timskoj igri. Pre nego što počnete sa igranjem možete izabrati jednog

" ZAHVALJUJUĆI ODLIČNO URAVNOTEŽENOM SISTEMU KONTROLA, UPRAVLJANJE SA VIŠE LIKOVA TOKOM IGRE NEĆE PREDSTAVLJATI NAROČIT PROBLEM."



Izgleda da ova magija zaista i deluje kako su mi pričali...

od tri lika koji će vas pratiti tokom avanture, to su: Dorna Trapspringer (dwarven rogue-cleric), Xanos (half-orc sorcerer) i Deekin (kobold bard). Zahvaljujući odlično uravnoteženom sistemu kontrola, upravljanje sa više likova tokom igre neće predstavljati naročit problem. Ovoga puta igrač će svoje saputnike moći efikasnije da kontroliše - moći će da pristupa njihovom inventaru, da im daje nova oružja i predmete i da odluči u kom pravcu će članovi družine razvijati svoje sposobnosti.

Moguće je da će se neki od vas razočarati zbog toga što se igra s vizuelne strane uopšte nije promenila; još uvek je pokreće Aurora engine, pa su likovi i okruženja relativno siromašni detaljima. Iako vam to na prvi pogled neće smetati, zumiranjem ćete postati svesni koliko grafika trpi zbog nedovoljnog broja detalja. Ali ako grafičku nesavršenost za trenutak ostavimo po strani, videćemo da Shadows of Undrentide donosi nova, raznovrsna i nadasve zanimljiva okruženja i svetove. I pored toga što se u igri pojavljuju novi skupovi tekstura bio sam razočaran jer je u nekim predelima bio evidentan nedostatak pozadinskih detalja. Ipak nemojte da ste na kraj srca, u Shadows of Undrentide ima štošta privlačnog da se vidi; recimo bacanje magija za posledicu ima raskošnu igru svetlosnih efekata i šarenih, jarkih boja. Tako ćete, iz puke radoznalosti poželeti da o'ladite ponekog neprijatelja i da ga uz pomoć

Komunalci su se potrudili i potpuno očistili sneg sa glavnih ulica (nije ni neki posao jer ih ima samo tri-četiri)

razorne magije pošaljete u zaborav. Dizajn likova i klasa kao i animacija stvorova iz igre su urađeni savršeno, što je ako se sećate predstavljalo jednu od važnijih karakteristika Neverwinter Nights-a. Zvučni efekti ne donose neka bitna poboljšanja u odnosu na original, ali raznovrsne melodije, profesionalna sinhronizacija i novi zvuci koje ispuštaju čudovišta i NPC likovi će verujem biti sasvim dovoljni.

Na kraju, ne smemo zaboraviti da napomenemo i to se da uz Shadows of Undrentide isporučuje i unapređeni Aurora skup alata koji će u rukama ogromne mod zajednice zasigurno doprineti da aktuelnost NWN sveta potraje. Moderi će moći lepo da se zabave kombinovanjem novih skupova tekstura (pustinja, ruševine i zima) i interesantnih čudovišta, veština, itd.

E pa momci i devojke, to bi bilo to! Moram da priznam da mi je bilo drago da Shadows od Undrentide poseduje istu onu dugovečnost kao i originalan naslov i da ćete se često vraćati po još. Pošto jednom prođete kroz celu kampanju i završite je, shvatićete da ćete i pri ponovnom igranju imati prilike da eksperimentišete sa mnogim novim i zanimljivim stvarima, što bi inače trebalo da bude odlika svakog kvalitetnog RPG naslova. Igrači koji se prvi put sreću sa NWN-om, će bez sumnje biti impresionirani grandioznošću cele igre.

Uroš Pavlović

Razvojni tim

Bioware je privatna kompanija (vlasnici su Ray Myzyka i Greg Zeschuk) osnovana 1995. godine i nalazi se u Kanadi. Trenutno zapošljava oko 120 ljudi. 1998. godine izdaju Baldur's Gate koji se prodaje u preko 1.5 mil. kopija. Slede novi uspešni naslovi. Bioware je takođe licencirao svoj engine koji između ostalih pokreće i Icewind Dale naslove. Naslovi po kojima su poznati su: Shattered Steel, Baldur's Gate, BG: Tales of the Sword Coast, BG II: Shadows of Amn, BG II: Throne of Bhaal, MDK2, MDK2: Armageddon, Neverwinter Nights, NWN: Shadows of Undrentide. Trenutno rade na Star Wars: Knights of the Old Republic i NWN: Hordes of the Underdark.

Dodatni info

MAGIJA ĆE BITI PREKO 50, NAVEDENE SU SAMO NEKE:

- Blood Frenzy - Bacač upada u stanje besa slično varvarinu. Dobija +2 bonusa na Strenght i Constitution i +1 bonus Will saves, gubeći -1 bonus AC. Kratkog je dometa i traje za jedan potez po nivou.
- Magic Fang - Magija ojačava bacačevog saputnika (životinju) pojačavajući njegovu jačinu udara za +1, kao i štetu za +1. Kratkog je dometa i traje za jedan potez po nivou.
- Inflict Critical Wounds - Ako bacač uspe da pogodi protivnika sa tzv. touch attack-om, protivnik trpi 4d8 štetu, +1 poen za svaki level koji bacač ima (maksimum +20). Inflict Spell ima obrnuto dejstvo na hodajuće mrtvace. Umesto da trpe štetu oni time zalečuju rane istim brojem poena.
- Bigby's Grasping Hand - Džinovska šaka koja pokušava da uhvati protivnika. Ukoliko uspe, protivnik će biti zadržan do kraja trajanja magije. Ima veliki domet, usmerena je na jednu metu i traje 1 potez.
- Flare - Eskplozija vrelog svetla se ispaljuje na metu i ona dobija -1 kazneni poen. Izvodi se rečima, srednjeg je dometa, usmerena je na samo jednu metu i traje deset poteza.
- Gust of Wind - Udar vetra obara na zemlju svako stvorenje i dovoljno je moćan da može da rasprši neku effect magiju (poput cloudkill) koja joj se nađe na putu. Ima srednji domet, pokriva ogromno područje i deluje trenutno.
- Wounding Whispers - Bacač magije je okružen šapatima koji nanose štetu svakom stvorenju koje ga gađa, a šteta koju nanosi iznosi 1d8 poena. Ograničenog je dometa i traje samo 1 potez.
- Quillfire - Bacač baca otrovno pero na metu čineći 2d8 štetu (+1 za svaka 2 levela bacača, maksimalno +5). Kratkog je dometa i deluje trenutno.

" SHADOWS OF UNDRENTIDE VAM DONOSI 16 NOVIH STVORENJA, 30 NOVIH SPECIJALNIH SPOSOBNOSTI, PREKO 50 NOVIH MAGIJA I POVEĆI BROJ ZAGONETKI "

Ocena

PLUS **Zanimljiva priča, nova čudovišta, magije, brojni novi predmeti. Nove klase su već levelovane. AI je unapređen. Odličan zvuk, potencijalno dugovečan naslov.**

MINUS **.Grafika je ostala ista.**

BAGOVITOST **Bez bagova**

UHODAVANJE **Osrednje**

The GaMe® **81 %**

VRLO DOBRO

Warcraft 3: The Frozen Throne

Naslov koji pomućuje slavu legendarnog Warcraft 3

Već je postala ustaljena praksa da se relativno brzo po izlasku igračkog naslova koji na tržištu pobere pozitivne kritike (i ogromne svote novca) pojavi i skup dodatnih misija za njega. Uloga tih dodatnih misija je da produži vek originalnoj igri obogaćujući je novim sadržajem, novim oružjima, klasama likova, mapama, itd. Teoretski, njihovo kreiranje ne bi trebalo da bude veliki problem, ali praksa to ume vrlo često da demantuje. U velikom broju slučajeva razvojni timovi kroz svoje dodatne misije pokušavaju da nam uvale mačku u džaku - neretko nas časte nedovršenim proizvodom, punim bagova, što sve u krajnjem skoru ima negativan efekat i na sâm original koji bi trebalo da obogati. Medal of Honor: Spearhead i Half-Life: Blue Shift su samo dve kapi u moru primera nedovoljno kvalitetnih dodatnih misija. S druge strane se nalazi razvojni tim Blizzard koji bez ikakve sumnje predstavlja pravog maestra dodatnih misija.

Game info

IZDAVAČ Blizzard Entertainment
RAZVOJNI TIM Blizzard Entertainment
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.blizzard.com/war3x/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 400MHz , 128MB RAM, 8MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 900MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

U poslednjih nekoliko godina Blizzard je uveo praksu da nakon izdavanja neke igru, svu svoju energiju usmeri na pravljenje dodatnih misija za istu (što kod njih ume da potraje). Njihov karakteristično pedantan pristup dizajnu dodatnih misija (kao i originala uostalom) im omogućava da pronađu i eliminišu veliki procenat bagova pre nego što se naslov nađe u prodavnicama, a istovremeno uspevaju i dodatno da razviju originalnu priču i da je na neki način zaokruže. Uz sve to igrači dobijaju i sasvim primerenu količinu novog sadržaja. Poznata je stvar da Blizzard-ove dodatne misije ponovo pobuđuju interes za originalnu igru i to do te mere da se na nju opet navučete - hm, a tek ste se skinuli pre neku nedelju...

Warcraft 3 (Gamer-ova igra godine) nije izuzetak iz ovog pravila. Ko čeka dočeka, pa smo tako i mi dočekali da Blizzard izda skup dodatnih misija, Warcraft 3: The Frozen Throne u kome se nastavljaju avanture četiri rase Azeroth-a i to posle poraza Archimonde-a i Burning Legion-a. The Frozen Throne sadrži tri standardne kampanje (Night Elf, Human/Blood Elf i Undead), a tu je i četvrta, bonus kampanja (Orc). U igri se pojavljuje devet novih heroja (o njima ćemo kasnije), nove jedinice, nove mogućnosti za unapređenje jedinica, nova čudovišta, plaćenici, nove prodavnice koje možete napraviti... sve u svemu puno novih stvari koje će vam pomoći da usavršite svoje RTS veštine i povedete rat protiv svega što se kreće.

Ako se sećate, na završetku originalne igre ostali smo sa dva nedorečena kraja: Illidan-a Stormrage-a (proteranog Demon Hunter-a, koji je sad nešto između Night Elf-a i Demon-a) proganja Night Elf Warden po imenu Maiev. Međutim, Illidan sada služi novom gospodaru i ima moćne saveznike koji će mu pomoći da ostvari svoje ciljeve. A u Lordaeron-u - princ Arthas i Death Knight sa svojim čarobnim mačem Frostmourne, su usmrtili Kralja Terenas-a. Burning Legion su pretrpele poraz od udruženih snaga Humans-a, Orc-a i Night Elf-ova, a za to vreme Undead Scourge su tamanile armije Humans-e Lordaeron-a i preostale Elf-ove Quel'thalas-a, koji su se borili da povrate domovinu. Bez kralja na tronu, sudbina Lordaeron-a je potpuno neizvesna - ko će preuzeti tron i sudbinu ljudi u svoje ruke? Standardne tri kampanje u The Frozen Throne se bave ovim pitanjima, ali i mnogim drugim zanimljivim stvarima.

Četvrta bonus kampanja se vrti oko Durotar-a, nove kolonije Horde-i koja je dobila ime po Thrall-ovom ocu Durotan-u. Ovde umesto klasične kampanje koja je razbijena na 7-10 misija imamo pristup koji po stilu više odgovara RPG-u, odnosno jednu misiju koja se prostire kroz celu kampanju. Beastmaster (stvorenje nastalo ukrštanjem orca i ogra) stiže u novi grad orca u kome mu Thrall sprema topao doček. Međutim, ceo grad će ubrzo biti podvrgnut velikom iskušenju jer će brojna stvorenja iz okruženja postati vrlo agresivna, pa će Beastmaster i njegov saputnik Shadow Hunter morati da otkriju razloge za to. Zanimljivo je da ova četvrta kampanja u The Frozen Throne u stvari predstavlja samo prvi čin kampanje koju će Blizzard u neko "skorije" vreme kompletirati i ponuditi na besplatan download. Ne morate da se brinete, da bi završili ovaj prvi čin trebaće vam negde između jedan i po i tri sa-

Pa rek'o sam vam da je mnogo bolje kuvati na struju, a vi zapeli za gas. Eto vam sada pa se gas(ite).

'Ajmo junaci, voda nije tako duboka, a i za kupanje je sasvim kul.

ta aktivnog igranja. Na kraju ćete biti u situaciji da ste već prošli sve nivoe, pronašli sve što se u igri može pronaći, našli svaki "easter-egg", a opet vas čekaju i dva dodatna čina da potpuno zaokružite doživljaj.

Samo malo, ima toga još!

Ni slučajno ne smem da zaboravim multiplayer dodatak za Battle.net koji sada značajno uprošćuje povezivanje na Blizard-ove servere. Igra nam donosi gomilu novih mapa kako za ladder, tako i za standardno igranje, a uz to i integrisanu podršku za klanove - sada pored vašeg imena automatski dobijate oznaku klana tako da ne morate kreirati potpuno novi ID. Uspeh vašeg klana se prikazuje na posebnoj tabeli, tako da uvek možete videti ko je baja, a ko ne. Automatizovan je i sistem za prijavljivanje i uključivanje na turnire.

OK, a sada da vidimo šta je to novo. Najznačajnija novina u igri je uvođenje devet novih heroja. Svaka od rasa je dobila po jednog, a imamo i pet neutralnih. Night Elves su dobili Warden, koja silovito zadaje udarac i povlači se u tren oka. Orcima se pridružio Shadow Hunter, Troll heroj koji sa svojim magijskim moćima čini idealnu podršku velikim armijama. Humans imaju Blood Mage-a, Elf heroja koji svoje neprijatelje uništava moćnim magijama, a Undead su vaskrsli Crypt Lord-a, Nerubian heroja, koji je u stanju da nanese enormnu štetu, ali i da podnese jako mnogo. Međutim, ako vam ni ovo nije dosta imate mogućnost da unajmite nekog od neutralnih heroja. Naga Sea Witch je perfektan heroj za napade sa odstojanja i koristi Tornado, napad koji sa lakoćom može da sravni sve zgrade u okruženju. Beastmaster je snažan borac za borbu prsa u prsa i može da prizove životinje koje će se boriti rame uz rame s njim. Pit Lord je moćan demon koji može da raznese i najžilavije protivnike, a tu je i moj lični favorit, Pandaren Brewmaster - medved koji cepa pivo i rešava probleme pesnicama.

Što se tiče više informacija o novim jedinicama pročitajte najavu ove igre (Gamer 50). Ipak da vas obavestim da su neka od navedenih imena u finalnoj verziji nešto izmenjena - Black Spinx Undead-ova se sada zove Destroyer, Human Rocket Tank je sada Siege Engine, itd.. Imena su druga, ali su efekti njihovog dejstva uglavnom ostali isti. Nove jedinice ili nadoknađuju određene nedostatke rase kojoj pripadaju (Mountain Giants su dobri kao podrška ranjivim Night Elf-ovima), ili pojačavaju njihovu snagu (Troll Berzerkers i Batriders su odlični za Orce).

Sad kad smo obelodanili sve relevantne informacije vreme je da se još ozbiljnije pozabavimo ovim naslovom.

Jedna od stvari u kojoj je Blizzard pravi majstor jeste uklanjanje bagova iz igara. Beta testiranje njihovih igara traje jako dugo, pa su u mogućnosti da poprave sve uočene nedostatke. Ipak i pored preterane pedantnosti ni Blizzard-u nije svemoguć pa se tu i tamo provukla po koja greškica. Na primer, naleteo sam na situaciju da radnici Blood Elf-ova po završenom poslu izgovaraju "job's done" u maniru seljaka kod Human-a, iako ostali zvuci koje ispuštaju "fizikalci" Blood Elf-ova stvaraju utisak inteligentnijih i arogantnih likova. Ne verujem da je Blizzard bio kratak s lovom da nije mogao da uradi još neku dodatnu sinhronizaciju, pa ću ovo smatrati kao mali minus.

3D jedinice koje smo mogli da vidimo u Warcraft-u 3 nisu se promenile, te po detaljnosti potpuno liče na svoje prethodnike. Očigledno da je naglasak i ovoga puta

■ Dodatni info

HEROJI PO RASAMA:

- Blood Mage (Human Alliance) - Tajanstven heroj, vešto kontroliše magijske moći i dobar je u borbi sa odstojanja. Napada vazdušne i zemaljske jedinice.
- Shadow Hunter (Orcish Horde) - Lukav heroj, vešt sa lekovitim magijama i vudu kletvama. Napada vazdušne i zemaljske jedinice.
- Warden (Night Elf Sentinel) - Vrlo okretan heroj, brzo ulazi u borbu, ali iz nje izlazi još brže. Napada zemaljske jedinice.
- Crypt Lord (Undead Scourge) - Ratnik, može da prizove sledbenike insekata. Napada "prašinarske" jedinice.

NEUTRALNI HEROJI:

- Naga Sea Witch - Dobar za borbu sa odstojanja, napada vazdušne i zemaljske jedinice.
- Dark Ranger - Dobro manipuliše neprijateljem, napada vazdušne i zemaljske jedinice.
- Pandaren Brewmaster - Ovi medvedi su pivopije i odlični borci.
- Beastmaster - Ratnik, može da pozove u pomoć stvorenja iz šume, napada samo jedinice na zemljiji.
- Pit Lord - Ratnik, neprevaziđen u slabljenju protivnika i borbi prsa u prsa. Napada samo jedinice na zemlji.

NOVE JEDINICE PO RASAMA:

- Human Alliance - Spell Breaker, Dragonhawk Rider, Phoenix
- Orcish Horde - Berserkers, Troll Batrider, Spirit Walker
- Night Elf Sentinel - Mountain Giant, Faerie Dragon, Avatar of Vengeance
- Undead Scourge - Carrion Beetle, Skeletal Mage, Obsidian Statue, Destroyer

NOVA UNAPREĐENJA ZA POSTOJEĆE JEDINICE:

- Flak Cannons - za Gyrocopter
- Burning Oil - za Catapult
- Mark of the Claw - za Druid of the Claw
- Burrow - Crypt Fiend

stavljen na široku kompatibilnost (imajući u vidu rasprostranjenost kompjutera srednje klase), pa vam za igranje The Frozen Throne-a neće trebati nova grafička karta ili procesor. Igranje preko Battle-net-a je stabilno. Doduše, kada se pet-šest armija nameri jedna na drugu stvari postaju malo čupave, ali uglavnom ozbiljnijih problema sa Battle-net-om nema.

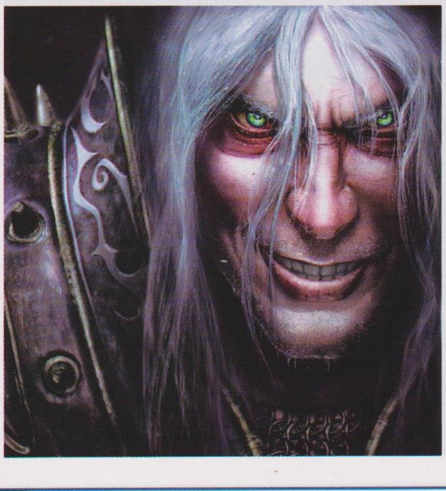
Dinamika je u poznatom Blizzard-ovom stilu, a RTS doživljaj kakav samo Blizzard može da pruži. Pa ko će ako neće jedan od pionira RTS žanra? Blizzard pravi kvalitetne naslove jer između ostalog ume da sluša svoje igrače - jedan od popularnijih modova na Battle.net-u se zove Tower Defense (za one neupućene, u TD-u se nalazite na mapi sa samo jednim radnikom koji može da pravi kule. Horde neprijatelja su razmeštene na jednom kraju mape i poslušno marširaju određenom putanjom. Na vama je da strateškim rasporedom kula po putanji neprijatelju nanesete maksimalnu štetu. Sad kad to znate, moram vam priznati da sam bio ugodno iznenađen kada sam u single-player kampanji naleteo na tajni nivo u TD fazonu. A potom na još jedan u Aeon of Strife stilu (kada imate samo jednog heroja, a kompjuter stalno gradi armije i šalje ih u bitku). Blizzard očigledno usvaja sugestije i savete igrača i daje im ono što žele da vide. Misije su raznovrsne (pojedine po stilu podsećaju na akcione RPG-ove). Na sve do sada

rečeno treba dodati i umešnost kojom Blizzard ume da ispriča priču - misije na logičan način doprinose razvoju priče koja je ispunjena dramom, intrigama i neočekivanim obrtima. Likovi su toliko dobro predstavljeni da jednostavno želite da nastavite da igrate kako bi videli šta će se sledeće desiti.

Ako bi ovim dodatnim misijama trebalo da nađem neku manu, prvo što mi pada na pamet jeste broj sinematika. Znajući da Blizzard ume da kreira visoko kvalitetne sinematike deluje malo razočaravajuće da ih ovde nema mnogo. Tako da ako ste želeli da kupite The Frozen Throne baš zbog njih, onda bolje sačuvajte lovu. Ne kažem da ovi sinematici iz igre nisu kvalitetni, ali po mom mišljenju nema ih dovoljno (hm, možda sam ja malo nezahvalan...). Na kraju moram da spomenem i ovo; priča, u dodatnim misijama, se nastavlja upravo tamo gde je stala u originalnoj igri, te će igračima koji nisu dovoljno obratili pažnju na završne scene iz prethodnika, delovati pomalo konfuzno.. Osim ovih malih primedbi rekao bih da je sve drugo na svom mestu.

Postoje dobri razlozi zbog kojih je Warcraft 3 i u Gamer-u (broj 48) proglašen za najbolju igru godine. Jednostavno Blizzard je apsolutni RTS majstor. Sa originalom su postavili nove standarde koje sada pomeraju još jedan stepenik više. Warcraft 3: The Frozen Throne je savršen primer kako treba da izgleda pravi skup dodatnih misija.

Uroš Jojić



Razvojni tim

Šta reći o jednoj od najuticajnijih kompanija Blizzard Entertainment-u, koji se nalazi u sastavu moćnog Vivendi-ja? Kreatori su nekoliko najpopularnijih i najkvalitetnijih igara svih vremena. Starcraft, Diablo, Warcraft i njihovi nastavci i dodatne misije su trajno obeležili igračku industriju. Poslednje izdanje im je Warcraft 3: The Frozen Throne, a trenutno rade na: World of Warcraft i Starcraft Ghost.

Ocena

PLUS Savršen skup dodatnih misija - nove jedinice i dodaci unapređuju svaki aspekt originala. Odlično ispričana priča, raznovrsne i zabavne misije.

MINUS Malo više sinematika bi dobro došlo. Pojedini likovi ne zvuče kako bi trebalo.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **91%**

IZVANREDNO

Chariots of War

Da točak nije izmišljen verovatno ne bi bilo ni ratnih kočija, tenkova i zagađenja, no verovatno ne bi bilo ni "čudesnog dry cookera",što bi predstavljalo pravu katastrofu, pa na neka žrtvovanja, radi tehnološkog napretka, ipak moramo biti spremni

I godinu dana nakon izlaska prosečne, pa čak u nekim segmentima i dosadne "strategijice" Legion, izdavač Strategy First je ostao dosledan u pokušaju da progura svoju viziju antičkog načina ratovanja, te je izdao nastavak sličnog koncepta i izvođenja pod imenom Chariots of War. Doduše borbene kočije se samo uslovno mogu nazvati sukcesorom jer obrađuju period koji prethodi nastanku Rima i njegovih legionara.

Igrači će kao vojskovođe imati priliku da na teritoriji Egipta, Anadolije, Mesopotamije i Palestine pokore susede i prisvoje retko plodno tle, te pokažu svoje vladarske sposobnosti i svom narodu osiguraju opstanak. Tokom igre nailazićete na mnoge drevne civilizacije poput Asiraca, Nubiana, Hitita, Sumeraca, Libijaca , a kontakt ćete ostvarivati posredstvom "svijetlog" oružja.

Chariots of War i Legion su konceptualno veoma slične igre. Predstavljaju solidno smišljenu kombinaciju potezne strategije i menadžerske simulacije. Potezni aspekt poput pomeranja jedinica po mapi i pravljenje armija liči na onaj viđen u jednom od klasika žanra - Heroes of Might and Magic.

Simpatično izvođenje i jednostavnost će vas prevariti, te će "Kočije u prvi mah delovati zarazno. No nakon višečasovnog osvajanja ceo doživljaj će izgubiti sjaj, a zabavu će smeniti dosada. Sve što budete radili biće bez ikakvog cilja. Hoću da kažem da bi sve bilo mnogo zanimljivije kada bi kontrola jedinica u toku borbe bila kompleksnija - raspoređivanje jedinica i odabir formacije je vrlo jednostavna rabota, a neshvatljiva je i činjenica da nakon određivanje početne strategije nećete imati nikakvog uticaja na vaše vojnike ; Gledanje kako se ponekad nevešto makljaju i ginu k'o mravi, može dobro da vas iznervira.

Na naše veliko razočarenje razvojni tim je propustio da eliminiše i jedan od najvećih nedostataka iz prošle igre - ograničen broj jedinica koji možete poslati na bojno polje. Limit ovakve vrste definitivno kvari epsku grandioznost masovnih bitaka.

Jedini (smisleni) cilj koji vam se iznova nameće tokom cele kampanje je osvajanje tuđih gradova i teritorija. Upravljanje gradovima i vođenje naroda kroz burna vremena je previše pojednostavljeno, a samim tim i monotono. Sakupljanje resursa, unapređenje građevina, rast populacije i svi drugi elementi neophodni za uspeh svode se na građenje vojske i tamanjenje neprijatelja. Sve u svemu dosadno, dosadno i dosadno, aaaahhhhhh (u tekstu bi trebalo izmeniti dosta toga, ali se bojim da posle rezova ne bi bio toliko ubedljiv - prim. lekt.)

Dakle, što se tiče borbe, u ovoj igri na vama je ozbiljan zadatak da sakupite jedinice, napravite formaciju po želji, odredite njihovu brzinu kretanja i ponašanje, a onda "opušteno" pogledate kratak filmčić o masovnom pokolju. Sve ovo i ne bi bilo tako loše da skoro svaka bitka vizuelno ne izgleda isto, bez obzira na taktiku koju ste odabrali.

Kao što je razvojni tim i obećao, Chariots of War je napredovao u domenu grafike. Modeli jedinica su detaljniji, a tereni raznovrsniji. Igra se može poterati i na rezoluciji 1024x768. Ipak, ni ovako "značajna" tehnička unapređenja nisu dovoljna da se niskobudžetni projekat, kakav je CoW, svrsta u red, barem prosečnih ostvarenja.

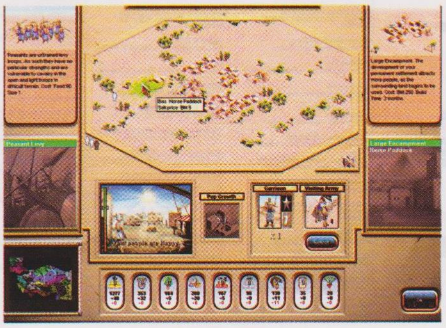
Za zvuk ne mogu ništa loše da kažem, sasvim je korektan... ali samo u prvih nekoliko minuta. Vrlo brzo zvučni efekti postaju izuzetno iritirajući, pa će vam se kao jedino logično rešenje nametnuti opcija "Mute". Da, da, može i to...

Iskreno, Chariots of War ne donosi nikakva značajna unapređenja u odnosu na originalnu igru (Legion), pa praktično imamo istu stvar zapakovanu u novi ukrasni papir (postoji izreka koja veoma dobro opisuje ovakva "prepakivanja", ali nije pogodna prilika da je navedem). Osim povremenih zaraznih momenata na početku kampanje, igra ne poseduje ništa što bi vas nateralo da joj se posvetite. Sve u svemu razočaravajuće.

Uroš Pavlović

Game info

IZDAVAČ Strategy First
RAZVOJNI TIM Slitherine Strategies
ŽANR Strategija
SAJT IGRE http://www.paradox-entertainment.com/cow.asp
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 300MHz , 32MB RAM, 8MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PII 500MHz, 64MB RAM, 16MB Grafika
BROJ CD-ova 1



Dodatni info

- Kako bi se što bolje pripremili za pravljenje igre, članovi razvojnog tima su morali da provedu brojne sate studirajući bezbroj mapa Bliskog Istoka od pre nekoliko hiljada godina, kao i da angažuju nekoliko istoričara (amatera) sa kojima su zajedno uobličili nacije, teritorije i gradove koje srećemo u igri.
- U igri se pojavljuje 30 različitih tipova jedinica, a sveukupno ima 9 resursa koje treba prikupljati.

Razvojni tim

Slitherine Strategies je privatna i nezavisna britanska kompanija, osnovana u julu 2000. Ekipa koja je sačinjava je u poslu dizajniranja igara još od kraja '90. Radili su na sledećim naslovima: Desert Strike, Red Alert, Dune, Deus Ex, itd. Do sada su uradili igre: Legion, Legion Gold i Chariots of War.

Ocena

PLUS Lako se igra. U početku interesantna, zarazna na kratke staze...
MINUS ... te staze su jako kratke zahvaljujući: nedostatku kvalitetnije atmosfere, zastareloj grafici, zvukovima koji se stalno ponavljaju i nezanimljivoj kampanji (sve ostalo je znači u redu ;)). Bitkama nedostaje puno toga.
BAGOVITOST Bez bagova
UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **46%**
PODNOŠLJIVO

MULTIPLAYER VESTI MULTIPLAYER VESTI MULTIPLAER

ESWC

ESWC je veliki multiplayer turnir održan u Francuskoj sredinom meseca jula. Na njemu su se u Quake-u 3, Counter Strike-u, Warcraft-u i još nekim igrama takmičili igrači mahom iz Evrope, ali je bilo i nešto stranaca. Prvo ćemo reći ponešto o Warcraft 3 turniru. U njemu su učestvovali poznati igrači kao što su MaDFrog, Blatty, HeMan i mnogi drugi. Evo rezultata četvrtfinala :
HeMan - Blatty 2:1
FatC - Jojo 2:1
ToD* - Insomnia 2:1
MaDFroG - Wizard 2:0
HeMan - FatC 2:1
MaDFroG - ToD* 2:0
U ovo vreme već je bilo poznato ko je zauzeo pozicije od 5 do 8 mesta. To su :
5. Jojo; 6. Wizard; 7. Blatty; 8. Insomnia
Potom su odigrana finala i borbe za treće mesto. U finalu su se susreli MaDFrog i HeMan, obojica iz Švedske, dok su se za treće mesto borili ToD i FatC. U finalu je na kraju borbu ipak

okrenu u svoju korist MaDFroG i tako pobedio na Warcraft 3 ESWC turniru.
Što se tiče Quake 3 turnira, fazz i LeXer su igrali svoje finale grupe u koje je pobedio LeX tako što je dobio ZTN mapu nešto manjom a pro-T4 većoj razlikom. U finalu su pak igrali ZeRo4 i Cooller i to na tri mape. pro-tourney4, ztn3tourney1 i pro-dm6. Na prvoj mapi je pobedio ZeRo 7:6, na drugoj Cool sa 8:7 a na trećoj takođe Cooller sa 16:4, čime je uspeo da osvoji ovaj turnir.
Odigrani su mečevi i u UT2003 finalu. Tu je GitzZz, dobro poznati Unreal Tournament igrač uspeo da izvoje pobedu protiv zulga iz Švedske sa 2:0. Na mapi Ironic pobedio je sa 9:1, a na Antalusu 5:4. Za treće mesto na turniru borio se takođe poznati Fatal1ty koji je na Compressedu dobio 13:6 a na Ironicu 12:11 svojeg sunarodnika Lotusa. Time je poredak na kraju izgledao ovako :
1. GitzZz; 2. zulg; 3. Fatal1ty; 4. Lotus
I za kraj, ono što možda interesuje najviše čitalaca, borbe u finalu Counter Strike-a. Tu je ekipa Team 9 izazvala na megdan zEx klan, a isti se završio znatno povoljnije po one prve. Oni su tako sa 12:3 kao Terrori i 4:4 kao Counteri uspeli da pobede ekipu zExa, čime su uspeli da se popnu na tron ESWC turnira. Za treće mesto je ekipa SK.swe pobedila takođe na de_dust2 mapi klan GG i tako uspela da zauzme treće mesto na ovom hepeningu.

Internet domeni

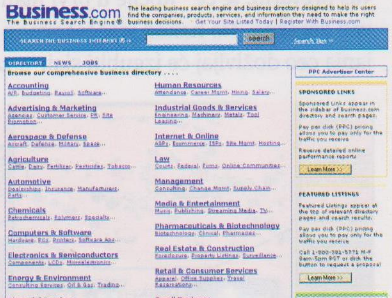
Unosna trgovina ili prodaja magle

Usred svuda prisutnog Interneta otvorile su mnoge nove i neslućene mogućnosti. Pronalaženje neke informacije bilo da je vezana za posao ili za zabavu se obavlja u samo nekoliko koraka, a zahvaljujući svestranosti Interneta broj opcija za ostvarivanje zarade se svakim danom uvećava. Jedan od vrlo popularnih načina za ostvarivanje brze zarade (što bi mi rekli, 'oćeš 'leba bez motike) koji je danas ipak nešto manje efikasan nego pre koju godinu je i trgovina Internet domenima. Zato ćemo u ovom tekstu probati da pojasnimo šta su to domeni, zbog čega su važni, šta se s njima može uraditi i na koji način se s njima može trgovati.

Domeni

Zašto oni uopšte i postoje? Zamislite kada bi se mi umesto imena i prezimena međusobno oslovljavali po matičnom broju iz lične karte (znate onaj broj od trinaest cifara). Tako bi 2406975157489 pozvao 1211977364897 u bioskop, a ona bi možda povela i drugaricu 2901979 (zašto šta fali drugarici) ... totalno suludo. Ista situacija je i sa Internetom. Znamo da kompjuteri komuniciraju preko brojeva, pa tako i Internet adrese predstavljaju njima. Ali da bi nama bilo lakše da upamtimo određenu adresu, svi ti silni brojevi su morali biti zamenjeni slovima. Tako smo umesto višecifrenih brojeva dobili Internet domene, koji uz ono www. (ali i bez toga) sačinjavaju Internet adresu. Kolika je važnost ovih domena može se videti i u činjenici da je najrasprostranjeniji od njih, [.com] (čita se dot-kom), postao sinonim za biznis preko Interneta i označava jedan ogroman segment modernog poslovanja. Ceni se da danas u svetu ima oko 40 miliona registrovanih domena, s tim što se precizan broj nikad ne može u potpunosti utvrditi jer ih se svakodnevno registruje i gasi na hiljade. Od ukupnog broja čak preko polovine registrovanih domena spada pod [.com] top domen. Top domen? Čitajte dalje.

Internet domen je u stvari reč koja se sastoji iz dva dela - top domena i pod-domena. Top domen može biti internacionalan i važi za ceo svet - predstavlja skraćenicu od tri slova pod kojom se neki sajt registruje i ona je unapred definisana.
Najpopularniji današnji top domeni su: [.com] komercijalni, [.net] Internet provajderi, [.org] ne-profitabilne organizacije. Pored ovih postoje i nacionalni top domeni vezani za određenu državu i oni se sastoje od dva slova - [.yu] Jugoslavija (po najnovijem IUS-u .cs - dodelili su nam domen bivše Čehoslovačke), [.fr] Francuska, [.it] Italija, [.jp] Japan, itd. Drugi deo domena predstavlja pod-domen i to je ime koje vi sami izaberete da vas predstavlja u nepreglednoj Internet džungli. Jedino ograničenje koje imate kod nalaženja imena za pod-domen je da zajedno sa top domenom može imati najmanje 6, a najviše 67 karaktera - do 1999. je ograničenje bilo na 26 karaktera. Dozvoljeni su sledeći karakteri: sva slova abecede od A-Z (bez naših slova ć, č, ž, š, đ), brojevi od 0-9 i kratka srednja crta (mogu biti i dve za redom). Od toga šta želite da postignete sa domenom će zavisiti i kakvo ćete mu ime dati, koliko i kojih karaktera će imati i da li će se lako pamtiti. Neko generalno pravilo za biranje pod-domena bi bilo: što je ime kraće lakše ulazi u uvo; teško da će neko upamtiti www.ovojemojsajtimislimdajena-



jbojinawebu.com, dok www.najbolji.com već zvuči sasvim prihvatljivo. Naravno izbor je na vama. Pošto se odlučite za top domen i pod-domen, vaš novi domen morate registrovati kako bi uopšte stekli pravo da ga koristite. Registraciju možete izvršiti kod velikog broja firmi i ona se obnavlja svake godine, a cena ide do nekih 25 dolara za godinu dana, zavisno preko koga se registrujete. Svi postojeći, registrovani internacionalni domeni u svetu se čuvaju na jednom centralnom mestu i ono što je jako bitno u celoj stvari je to da je vaš registrovani domen jedinstven i niko sem vas ga ne može koristiti. Znači, evo prilike da budete jedinstveni u svetu. Ukoliko imate dobar biznis ili osećate da možete da napravite nešto, bilo bi mudro odmah registrovati i još dva najpopularnija top domena sa vašim pod-domenom - [.net] i [.org], tek da sprečite mogućnost da kasnije neko na osnovu popularnosti vašeg domena sebi povećava posetu (jer best.com i best.net su vrlo slični).

Morate znati da registracijom domena vi ne postajete njegov vlasnik već samo stičete pravo da ga koristite, pa ćete u slučaju neredovnog plaćanja godišnje takse ili izvođenja nekih nedozvoljenih manipulacija sa njim, jednostavno biti uskraćeni za pravo njegovog korišćenja; bez obzira na njegov naziv.

Kupiti ili prodati?

Da li znate da ne morate da imate svoj web sajt da bi registrovali neki domen? Upravo tako, a to je jedan od razloga velike popularnosti preprodaje Internet domena, kojoj mnogi pribegavaju u nadi da će zaraditi nešto para - a to je sve samo ne lako. Kada registrujete svoj domen, možete napraviti sajt i započeti sa nekim biznisom, možete ga ostaviti po strani (staviti on hold) i čekati "bolja" vremena ili ga možete prodati, kao i svaku drugu robu. Postoji veliki broj sajtova koji nude uslugu trgovine domenima, uglavnom su aukcijskog tipa i u svojim bazama podataka imaju na hiljade domena, pa bi pre nego što krenete u prodaju svog domena dobro bilo da pogledate kako se kotiraju domeni slični vašem i koliko su traženi. Neki od ovih sajtova zahtevaju da se registrujete da bi mogli da učestvujete u aukcijama i po ostvarenoj prodaji uzimaju procenat od postignute cene, dok drugi omogućavaju besplatan pristup aukcijama, ali sa obaveznim uzimanjem procenta po prodaji. Neki od najpopularnijih sajtova su: www.greatdomains.com, www.names123.com, www.afternic.com, www.domainrace.com kao i standardni aukcijski sajtovi koji nisu samo vezani za trgovinu domenima. Većina aukcijskih sajtova je podeljena bar u dve celine, jednu sa domenima skupljim od 5,000 dolara i drugu sa onim jeftinijim. Dakako da na tržištu ima daleko više prodavaca, pa skoro 99% domena ponuđenih na prodaju uglavnom ne privlači pažnju, ali zato onaj 1% pravi posao. U samom začetku Interneta, ljudi koji su bili dovoljno "vidoviti" da spoznaju njegove potencijale su bili u situaciji da registrovanjem, pa prodajom nekog zvučnog imena zarade veliki novac. U poslednjih nekoliko godina je izraženo namensko registrovanje domena sa ciljem da se kasnije proda i zaradi laka lova. Međutim, ovo zvuči mnogo jednostavnije nego što jeste - kao i u svakom poslu samo oni koji se pojave među prvima mogu da zarade veliki novac. Svi kvalitetni domeni su manje više prodati, pa jedino ako imate sreće ili vrlo vrednu informaciju možete napraviti solidan posao - ali zaraditi milione je skoro nemoguće. Kao i u svakom drugom vidu trgovine mogući su sporovi i prevare, pa je formirano arbitražno telo koje rešava sporne slučajeve i ono se zove World Intellectual Property Organization (WIPO) i spada pod okrilje Ujedinjenih Nacija.

Ukoliko ne obnavljate registraciju domena gubite pravo da koristite i on postaje tzv. expired domen. Kako je broj ovakvih domena ogroman postoji i poseban softver (Popular Domains) koji vam pomaže da ih organizujete i pronađete ono što vam treba, jer nije retko da se među njima pojavi i neka zlatna koka, pa je poželjno vrlo brzo reagovati. Preuzimanjem expired domena vi preuzimate i sve njegove uspostavljene linkove ka ostalim sajtovima što vašem novom sajtu može doneti veliki saobraćaj.

Danas se na prodaju nudi na desetine hiljada domena, a među onima koji na aukcijama imaju najvišu cenu, a nisu još uvek zvanično prodati se nalaze i sledeći:

$3,400,000 - Businessplc.com
$3,000,000 - America.com
$2,500,000 - Ecash.com
$1,700,000 - Pix.com
$ 500,000 - AmericaSave.com
$ 500,000 - AirLine.com
$ 250,000 - Cinema.com

Sad pogledajte kratki spisak domena koji su postizanjem vrlo visoke cene pri prodaji postali glavni krivci za pravu navalu prodavaca željnih lake zarade - ovi primeri spadaju u javne transakcije, a verovatno da i među neobjavljenim ima i većih cifara.

UT2003 Audio DLL

Unreal Technology sajt nudi update-ovani DefOpenAL32.dll za UT2003 verzije 2225. Update ispravlja nekoliko problema sa default sound mixer-om.

▶ **http://unreal.epicgames.com/**

UT2k3 Jungle Warfare

Beta mod Jungle Warfare možete skinuti u kompletu i teži skromnih 294MB. Ovaj mod se inače izrodio zbog takmičenja "Make something unreal", o kojem smo već pisali u prethodnim brojevima Gamer-a. Stoga, ako vas interesuje kako izgleda bitka u džungli, naoštrite svoje modeme i blokirajte telefon sledećih 24 časa.

▶ **http://www.planetunreal.com/junglewarfare/**

Cetus : Quake 3 film

CeTuS - The Movie poseduje najbolje DeFRaG poteze i trikove, koji je jedan od najpoznatijih igrača "u tom poslu". Nažalost, prestao je da igra quake3 i snima filmove, tako da će mu ovo verovatno biti poslednji film. Filmčić u trajanju od 15 minuta prikazuje neke zaista impresivne akcije i to posredstvom potpuno novih uglova kamera snimanja. Sve to zajedno teži 289MB (još 24 časa) i nalazi se na sledećoj adresi :

▶ **http://www.planetquake3.net/download.php?op=viewdownloaddetails&lid=1687**

Deus Ex ZODIAC

Drugi deo ZODIAC moda za Deus Ex stigao je na interent. Novo izdanje postoji kao update sa prethodnog, ali i full verziji. ZODIAC je set single-player misija u kojima ste u prilici da kontrolišete Paul Denton-a, brata popularnog JC Denton-a. Zaista interesantna ideja, treba isprobati, pogotovo što se ovih dana privodi kraju rad na Deus Ex : Invisible War

▶ **http://www.planetdeusex.com/zodiac/**

UT GODZ mod

Pojavila se Alpha verzija GODZ moda za UT2003. Ovo je totalna konverzija Nestvarnog Turnira 2003 koja se posebno bazira na natprirodnim moćima igrača, odnosno, "bogolikih" stvorenja. Tako imate mogućnost da letite, koristite povećanu snagu i tome slično. Čisto još da spomenemo da je GODZ mod jedan od takmičara u "Make something Unreal" takmičenju, koje je, btw, zaista dovelo do prave navale UT modova i raznolikog sadržaja.

▶ **http://www.planetunreal.com/godz/**

MULTIPLAYER VESTI MULTIPLAYER

PG CHALLENGE

Uporedo sa ESWC turnirom, održan je i PG Challenge hepening u Češkoj republici. Za razliku od prošle godine, ovoga puta sve se dešavalo u Karlovim Varima, za vreme filmskog festivala u tom gradu. Interesantno je da su i ove godine naši igrači najavljivali odlazak na ovaj hepening, ali se od Starcraft, Warcraft 3 i Quake3 ekipa samo ova poslednja odlučila na taj korak i otišla put Praga. Nažalost, nisu imali većeg uspeha jer je Sima u svojoj grupi izgubio oba meča, tibor izgubio sva tri u grupi od četiri čoveka, dok je rambo jedan meč dobio, drugi izgubio (od polosatiyja), a treći odlučujući izgubio sa 27:26 pri borbi za ulazak u četvrtfinale. Njima želimo više sreće u narednom odlasku do Češke, a što se ostalih rezultata tiče, već pomenuti Polosatiy pobedio je u finalu cho3ena sa 6:3 na ztn3tourney1 mapi, i tako pobedio na turniru i osvojio pehar PG Challengea. Isti igrač učestvovao je i na UT2003 turniru, ali tu nije bio toliko uspešan jer se plasirao na poziciju broj 2 iza burnie-a iz Nemačke koji je na CampGrounds2003 mapi pobedio sa 11:9 i na Ironicu sa 22:2. Za kraj, tu je i Counter Strike turnir na kojem je Gamepoint dobio Team Magic sa 25:5 ukupno na mapama de_train i de_cbble. Čestitke pobednicima.

■ Faceoff za UT2003

Prva alfa verzija UT2003 moda - Faceoff, može se downloadovati sa mreže. U pitanju je modifikacija za UT2003, u kojoj se pojavljuje večita borba terorista i specijalnih snaga. Mod poseduje nove mape, modele, oružja i naravno interfejs.

▶ **http://www.fileplanet.com/files/120000/127437.shtml**

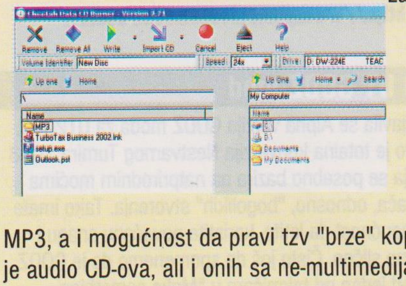
■ Quake Tenebrae

Nova 1.04 verzija Tenebrae moda za Quake 1 koji dodaje dosta grafičkih poboljšanja u id-ovu pucačinu, stigla je na internet. Novitet su stencil senke, network igranje, mogućnost da se gledaju stari demoi i još ponešto. Mirror je

▶ **http://tenebrae.sourceforge.net/index.php**

■ Cheetah CD Burner 2.74

Ovaj program vam omogućava da na CD-R ili CD-RW narezujete audio (MP3 ili WAV), podatke, itd. Takođe ima podršku za upisivanje ISO fajlova. Ima i dodatne enkoding opcije za



MP3, a i mogućnost da pravi tzv "brze" kopije audio CD-ova, ali i onih sa ne-multimedijalnim podacima.

http://www.cheetahburner.com/

SHAREWARE >> **5.12MB**

Business.com za $7.5 mil. - Kupila ga je grupa kalfornijskih e-kompanija, za pružanje business-to-business usluga i već posle šest meseci po osnovu ulaganja u kompaniju imala na računu 60 miliona dolara.

ASeenOnTv.com za $5.1 mil. - Sajt za teleshop kupovinu, po svim postojećim merilima preplaćen.

Altavista.com za $3.3 mil. - Kupio ga Compaq za svoj search engine '98 godine.

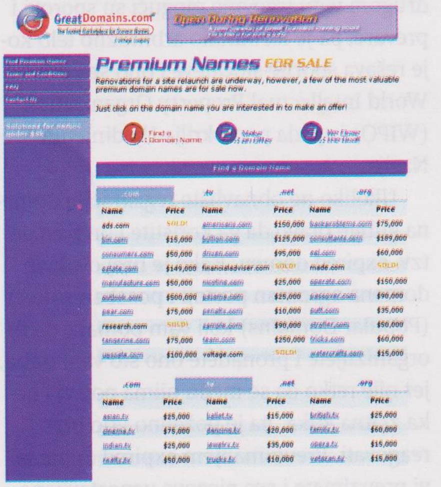
Wine.com za $2.9 mil. - Kupio ga sajt VirtualVineyards.com.

Autos.com za $2.2 mil. - Kupio ga CarsDirect.com, najjači sajt za online kupovinu automobila u svetu.

Express.com za $1.8 mil. - Sada je sajt za online prodaju audio video opreme - DVD Express.

WallStreet.com za $1 mil. - Kupio ga online casino.

Rock.com za $1 mil. - Sajt posvećen svemu što ima dodirnih tačaka sa rok muzikom.



Websites.com - $970,000 - U vlasništvu web provajder kompanije Verio.

Drugs.com - $830,000 - Portal za lekove i medicinska pitanja.

Pored ovih postoje i drugi primeri iz kojih se može zaključiti da se dobra ideja uvek može lepo unovčiti, ali da ne mora uvek da bude i lako. Tako je Gary Kremen '94 registrovao domen sex.com (koji sasvim očigledno ima veliki potencijal) s namerom da razvije posao, ali je sticajem okolnosti punih 6 godina bio bez prava da ga koristi zahvaljujući prevari koju je vešto izveo "novi" vlasnik Stephen Kohen. Nakon svih pravnih zavrzlama koje su trajale godinama, sud je presudio da zakonski vlasnik treba da dobije odštetu od 65 miliona dolara, ali je sad problem što se prevarant u međuvremenu izgubio. Još jedan od velikih poslova je vezan i za poznati pretraživač AltaVista. Naime to ime je kao domen bilo registrovano na jednog privatnika, a u to vreme adresa poznatog pretraživača u vlasništvu kompanije Digital je bila altavista.digital.com. Kada je Compaq preuzeo Digital u avgustu '98, odrešio je kesu i za 3.3 miliona dolara otkupio sva prava na ime AltaVista i rešio sve svoje probleme (a verujem i probleme bivšeg vlasnika). Zanimljiv je primer i domena armani.com, koji bi po svoj logici morao da pripadne Giorgio-u Armani-ju, poznatom modnom kreatoru, međutim sudije nisu mislile tako, pa je Anand Ramnath Mani (A.R.Mani) mogao i dalje zadržati ovaj domen za svoj mali privatni biznis - što ne znači da ga neće prodati čuvenijem Armaniju.

Poznate ličnosti i popularne kompanije su oduvek bila magnet za pokušaj brze zarade preko manipulacije Internet domenima, pa je u puno situacija WIPO morao da presuđuje i da utvrđuje da li je iza registracije nekog domena stajala zla namera ili ne. A zla namera je kada recimo registrujete domen microsof.com, kao Tarek Ahmed iz Bruklina, Njujork, te na osnovu sličnosti sa imenom velike korporacije pokušate da ostvarite profit. Naravno, Microsoft je glatko dobio slučaj. Među poznatim kompanijama koje su bile u sličnoj situaciji su i Christian Dior, Deutsche Bank, Nike, itd.

Ali nisu samo kompanije na udaru mahinacija. Recimo, poznata glumica Julia Roberts je posle dosta peripetija uspela da povrati domen juliaroberts.com koji, istina trenutno ne koristi. Indikativno je bilo to što je prethodni vlasnik tog domena imao još oko 1,500 registrovanih domena sa imenima popularnih ličnosti i što je neke od njih stavio na aukciju. Madona je još jedna poznata faca koja je uz dosta muke uspela da preuzme domen madonna.com (sada ga koristi), koji je Dan Parisi registrovao i pretvorio u porno sajt pošto ga je za 20,000 dolara kupio od prethodnog vlasnika. Moguće da Madona ne bi ni reagovala, ali porno slike na sajtu sa njenim imenom su bile previše. Razvila se velika polemika oko toga da li Madona uopšte polaže veća prava na ovo internacionalno ime od bilo koga drugog, jer je poznato da se uobičajene reči iz svakodnevnog rečnika ne mogu zaštiti autorskim pravima (isto kao i u slučaju Windows-a). Međutim, ni Parisi nije naivan, a i pitanje je koliko je imao poštene namere - nekoliko godina pre toga je registrovao domen whitehouse.com i pretvorio ga u porno sajt, pa web ring na sucks500.com sa domenima korporacija sa dodatkom sucks - poput

Microsoftsucks.com, Intelsucks.com, AOLsucks.com i sl. Iako je na kraju Parisi hteo da prepusti domen katoličkoj crkvi, Maria Luise Ciccone je dobila spor i preuzela ga.

Pored uspešnih primera preuzimanja domena od strane "ugroženih" zvezda ima i drugačijih primera, poput onog vezanog za poznatog muzičara Stinga, koji nije uspeo da preuzme domen sting.com. Vlasnik domena je dugogodišnji strastveni igrač kompjuterskih igara i poznat je pod nadimkom Sting, pa je WIPO presudio njemu u korist, jer je svoj domen iskoristio u skladu sa propisima i bez zle namere.

Za kraj navešćemo neke neobične slučajeve i zanimljivosti iz ove oblasti. Istinita je, mada i neverovatna priča da Dr. Lieven P. Van Neste na svoje ime ima registrovano čak 200,000 domena, pa je više puta bio u medijima.

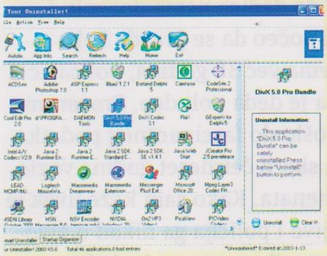
Da li su zaista kratki domeni toliko privlačni? Postoji preko 50,000 mogućih pod-domena sastavljenih od tri karaktera (slova, broja ili kombinacije) i svi oni su već odavno registrovani i postižu četvorocifrene vrednosti na aukcijama (naravno ne u dinarima). Potpuno neverovatno zvuči da je svaki mogući domen u opsegu od aa.com do aaa...aaa.com (63 x a) registrovan - kome li samo oni trebaju? Za ostala slova nisam proveravao...

Eto kao što ste videli svako od nas može da postane vlasnik

nekog domena i da ga eventualno proda ukoliko mu naiđe kupac. Problem je u tome što domena ima jako mnogo, a kupaca vrlo malo, pa je prodaja malo verovatna. Smisliti dobro ime se skoro graniči sa nemogućim, ali ako imate nešto dolara (ili neke druge valute) i dosta vremena probajte da investirate. Ko zna možda će se pojaviti neka mega korporacija kojoj će zatrebati domen bre.com - nažalost ovaj domen je već registrovan, možda neki drugi...

Your Uninstaller 2003

Deinstalirajte programe i aplikacije sa vašeg kompjutera pomoću



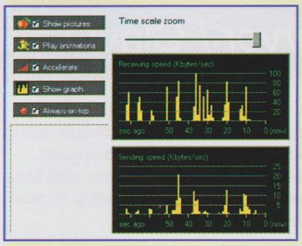
ovog drag-and-drop programčića. Koristeći tehniku "Smart uninstall" kompletno uklanja sve tragove programa i sve se obraća samo prevalačenjem ikona. U programu se nalazi i nekoliko utility pod-programa: Startup Organizer, IE Context Menu Organizer i drugi

http://www.ursoftware.com/

SHAREWARE >> 1.73MB

Speed4Web 2.2.3.3

Program koji vam pomaže da efikasnije koristite internet vezu. Nezavisno analizira brzinu i vreme download-a i upload-a, pamti poslednjih 12 sati saobraćaja. Ima solidan broj opcija, a ukoliko



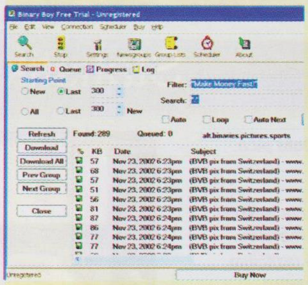
koristite Internet Explorer, između ostalog možete isključiti učitavanje slika i interaktivnog sadržaja na sajtovima koji se sporije učitivaju i time sebe poštedeti nerviranja. Ovakvih programa ima još, ali ovaj je vrlo popularan. Ograničenje ove verzije je mogućnost korišćenja 15 dana - uz potpunu funkcionalnost.

http://www.speed4web.com/

SHAREWARE >> **193K**

Binary Boy 1.93

Skidajte muziku, slike i filmove sa više news servera ili od drugih BinaryBoy korisnika. Pretražujte ručno, napravite raspored i pustite da



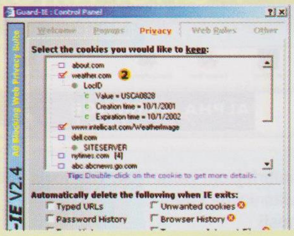
program sam pokupi fajlove. Program može da dekodira i oštećene ili nekompletne fajlove, pa recimo pre skidanja nekog filma možete pogledati o čemu se radi. Ova verzija donosi mnoga unapređenja.

http://www.maximumsoft.com/

SHAREWARE >> **737K**

Guard-IE Pop-up Killer and Privacy Suite 3.3

Dodatak Internet Explorer-u zaustavlja pop-up-ove, flash reklame, uklanja tragove vašeg kretanja po netu (unošene adrese, podatke



koje ste unosili u formulare i sl.), ukoliko imate firewall, pojačava njegovu efikasnost i uz nekoliko makro funkcija omogućava izvršavanje više radnji. Ima ugrađen i tzv. Web Security protokol.

http://www.guardwall.com/en/index.asp

SHAREWARE >> **1.07MB**

VESTI

Pirati posustaju

Na osnovu zvaničnih podataka kompanija koja prati dešavanja na tržištu softvera (Business Software Alliance), procenat piratskog softvera na svetskom tržišut je počeo da pokazuje znake posustajanja. Procenjuje se da u opticaju na globalnom nivou ima blizu 40% nelegalnog softvera. Razvojni timovi najviše zarađuju na američkom tlu, jer je tamo i najbolja situacija sa legalnim softverom, odnosno nelegalnog ima tek oko 25%. Tek?!? Pa ako uzmemo u obzir da se u Istočnoj Evropi procenat nelegalnog softvera vrti oko 70%, a na dalekom istoku i preko 90%, onda stanje u Americi sasvim zadovoljava. Oštri zakoni su najefikasnije sredstvo za suzbijanje upotrebe falš softvera i to najbolje znaju neke arapske zamlje koje su za godinu, dve višestruko smanjile njenu količinu. To ne treba da čudi, s obzirom na tamošnje, prilično surove zakone.

VESTI

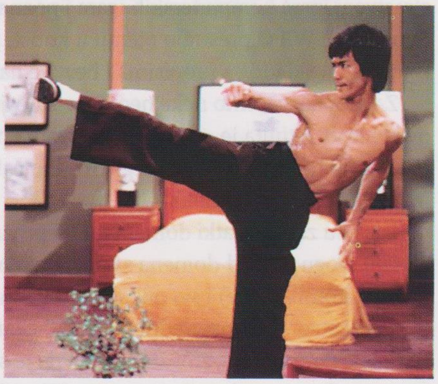
Spejs šatl nebezbedan

Kinezi su vrlo domišljat narod pa su se dosetili kako da u prodavnicama odeće gojazne kupce uvere da je njihov stas sasvim zadovoljavajući. Naime u kabine za probanje odeće počeli su da instaliraju specijalno izrađena ogledala, koja bi mušterije stanjivala u struku i na neki način ih navodila da obave kupovinu. Prevaru je otkrila jedna žena koja se po obavljenoj kupovini šepurila ispred svog kućnog ogledala i naravno ustanovila da je debela kao što je i bila. Prema tvrdnji kineskog China Daily-ja, ova ogledala idu k'o alva i više niko nije siguran da li je ono što vidi pri probanju odeće stvarno ili ne. Hm, mogli bi da izvezu izum do Amerike, tamo ima puno potencijalnih mušterija.Naučnici su najzad uspeli da naprave ultra tanak ekran na kom se može prikazivati tekst formiran elektronskim putem, a ekran čak može i da se savija, uvrće i maltretira i na razne druge načine (ne može se nositi na stadion i sedeti na njemu). Za sada ove elektronske novine ne mogu presaviju na pola zbog konstruktivnih rešenja. Kako god, svi se slažu da je ovo jedan veliki pomak ka praktičnim e-novinama i jednokratnim kompjuterskim ekranima. Sam ekran je debljine tri ljudske dlake i prikazuje crni tekst na sivkastoj pozadini sa rezolucijom karakterističnom za standardni lap top računar.

VESTI

Spomenik Bruce-u Lee-ju

Možda izgleda ludo, ali jedan broj stanovnika Mostara (znate onaj grad što je imao vrlo star most...) je navalio da se podigne spomenik poznatom junaku



kung-fu filmova koji je mnogima bio i ostao uzor u ovoj borilačkoj veštini. Naravno reč je o Bruce Lee-ju. Glavni razlog za ovakvu, rekli bismo prilično neobičnu ideju leži u želji žitelja grada da podignu " podsjetnik da smo prije rata imali mirno djetinjstvo." Da su sasvi ozbiljni govori i podatak da su već kontaktirali kinesku ambasadu od koje očekuju pomoć. Spomenik je trebao biti podignut na tridestogodišnjicu njegove smrti, odnosno 20. jula ove godine. Da li je neko od vas skoro bio u Mostaru?

VESTI

Može i bez vozačke

Da je za vožnju automobila dovoljno samo površno znanje i želja to smo znali i pre, međutim da vam ni dozvola nije potrebna i to u zemlji koja spada među najrazvijenije u svetu, nije bilo poznato. Jedan italijanski penzioner je uspeo punih 38 godina da vozi automobil bez vozačke dozvole i provaljen je tek sticajem nesretnih okolnosti (po njega naravno). Tokom rutinske kontrole u njegovom gradu Prato (Toskana) policajac je provalio da dedica nema dozvolu i kad je ovaj počeo da se pravda kako dozvolu nema već 38 godina, policajac je mislio da je deda poludeo. Proverom se zaista došlo do fascinantnog podatka da je Luiđi skoro četrdeset godina vozio bez dokumenata. Kako sam kaže uvek je vozio pažljivo i policija ga nikad u životu nije zaustavila, pa se nada da kazna neće biti prestroga. Ja bih mu dao zvanično priznanje...

■ VESTI

Pogledaj u mene pre jela

Skenjiranje oka kao jedan od najsigurnijih metoda identifikacije je već na mnogim mestima preuzeo primat od raznih kartica i drugih varijanti digitalnih medija. Tako je u i u Engleskoj u mestu Sunderland na ulazu u školsku kantinu postavljen skener koji prepoznaje svakog učenika jednostavnim skeniranjem oka (dužice) u trajanju od nekoliko sekundi. Na ovaj način vodi se evidencija o učenicima koji se hrane u kantini, što im između ostalog omogućava da ne moraju nositi gotov novac za plaćanje obroka. Postoji ideja da se ovakvi skeneri postave u svim školama na ostrvu, kako bi se pedantnije vodila evidencija o učenicima. Zanimljivo je to da se fizička struktura dužice tokom života ne menja, pa će jedan patern uvek biti vezan samo za jednu osobu.

■ VESTI

Zabrana za Big Brother

Pan-afrička verzija planetarno popularnog reality šou programa Big Brother je nedavno zabranjena za prikazivanje u nekoliko država crnog kontinenta. Prva koja je donela ovakvu odluku i to na parlamentarnom nivou je bila država Malavi (čuli?). Po svemu sudeći program koji opisuje život dvanaest mladih Afrikanaca uz prisustvo konstantno uključenih kamera nije imao dovoljnu moralnu vrednost da bi ostao na televiziji ove afričke zemlje (a i nekoliko drugih). Po mišljenju vlade sam "šou ugrožava moralna načela na kojima se zasniva njihovo društvo i pokazuje kako se mladi mogu oteti kontroli". Big Brother predstavlja izuzetno popularan šou program i na jesen treba da počne da se prikazuje i u našoj verziji.

■ Eminem Browser

Koliko vas voli Eminema? Nismo ni sumnjali. Za sve njegove obožavaoce super poklon u vidu posebno dizjaniranog internet pretraživača. Browser je naravno zasnovan na IE, a daje vam mogućnost da na više načina odredite omiljene adrese, skidate multimedijalni sadržaj sa neta, iskoristite moćan e-mail sistem, quicksearch, download manager itd.

http://www.interscope.com/eminem_browser/

SHAREWARE >>

■ VESTI

Nema više pošte po želji

Jedna od najvećih kompanija za pružanje finansijskih usluga Merril Lynch je odlučila na nivou kompanije da ubuduće svojim zaposlenima, kojih ima oko 50,000, zabrani da koriste "spoljne" e-mail klijente. Drugim rečima svim zaposlenima je zabranjeno da za slanje i primanje e-mail-a koriste AOL, Yahoo ili Hotmail. Na ovaj način rukovodstvo kompanije hoće da ograniči saobraćaj internet pošte samo na račune koje je izdala sama kompanija, jer je korištenje drugih računa uzelo maha i počelo da narušava integritet kompanijske mreže.

■ VESTI

Staza slavnih ... životinja

Da li se sećate prošlogodišnjih poplava koje su ostavile pustoš u srednje-istočnoj Evropi? Jedan od najteže pogođenih gradova je bio Prag, a naročito je nastradao tamošnji zoološki vrt - čak 135 životinja je uginulo u velikoj poplavi. Danas, godinu dana posle, uprava zoološkog vrta je odlučila da pojedinim omiljenim životinjama koje više nisu sa njima napravi neku vrstu spomenika. Naime, po ugledu na holivudski bulevar na kome se nalaze otisci šaka slavnih ličnosti, u zoološkom vrtu će se napravit staza omiljenih životinja. Prvenstveno se to odnosi na slona Kadir-a (34 godine je bio u vrtu i morao je biti ubijen) kao i na morskog lava Gaston-a, koji je uspeo da pobegne iz vrta i otpliva 150km kroz reku Elbu, ali je po spasavanju uginuo od iscrpljenosti. Tu će biti otisci i nekoliko gorila, nilskog konja i još nekoliko nesretnih životinja.

■ VESTI

Televizor ili telefon

I jedno i drugo, reklo bi se. Trend pravljenja multimedijalnih uređaja koji će biti što kompaktniji, a raditi što više stvari je poprimio razmere epidemije. Mobilni telefonski aparati svojom funkcionalnošću i mogućnostima uglavnom prevazilaze potrebe prosečnog korisnika, a novi model mobilnog telefona Samsung SCH-X820 (ima dva ekrana u boji) je kupcima ponudio i minijaturni TV. Ne znam da li bi se odlučio da gledam nešto na tako malom ekranu, ali je slika po rečima onih koji su je videli zaista dobra. Uskoro se očekuju i prvi modeli telefona sa ugrađenim šporetom, tuš kabinom i krevetom (da se najedete, istuširate i na spavanje).

■ KaZaA SpeedUp 3.05

Ovakvih programčića nikad dosta, a kada su još i besplatni zašto ih ne isprobati? Mere Surfer sprečava pojavljivanje ekstremno dosadnih pop-up prozora koji nas smaraju na svakom Internet sajtu, uklanja tragove vašeg kretanja kroz sajber svet dok surfujete i štiti vas od DoS (Denial of Service) napada. Dakle, prozorčići ne izlaze, a brišu se svi cookie-ji, keš, history i ukucani URL (linkovi). Takođe, postoji opcija da na određenim sajtovima kojima "verujete" isključite opciju uklanjanja pop-up-ova.

http://www.meresoft.com/

FREEWARE >> 647K

■ Charlie's Angels: Full Throttle

Cameron Diaz, Drew Barrymore i Lucy Liu su ponovo na velikim ekranima u novim Čarlijevim Anđelima, a ako želite da ove tri zgodne devojke ukrašavaju i vaš monitor onda skinite ovaj skrinsejver. Izaberite najlepšu od njih.

http://www.eyetide.com/download/index.jsp?p=101180

FREEWARE >> 1.24MB

■ JetAudio Basic 5.16

Ovaj program radi sve - ne samo da reprodukuje brojne audio/video fajlove već može i da radi njihovu konverziju, snima i narezuje diskove, itd. (koliko nam je poznato po pivo neće da ide...možda u sledećoj verziji). Podržava rad sa WAV, MP3, OGG, WMA, MPG, AVI, WMV, MIDI, RM, VideoCD, AudioCD fajlovima, ali i mnogim drugim. Uključuje i tag editing za MP3, OGG i WMA, razne efekte poput reverba, X-bass i sl., fade in/out, cross fading, karaoke, ekvilajzer, promenjivu brzinu reprodukcije i još mnogo toga. Najbolje od svega, program je besplatan.

http://www.jetaudio.com/products/jetaudio/

FREEWARE >> 17MB

Net rubrika vam donosi najsvežije informacije, sa svih strana, a ukoliko smatrate da vam to nije dovoljno uvek možete posetiti **www.gamer.co.yu** i tu pogledati šta je novo. Od ovog broja sajt se redovno ažurira.

GAME MASTER KUTAK PREDSTAVLJA :

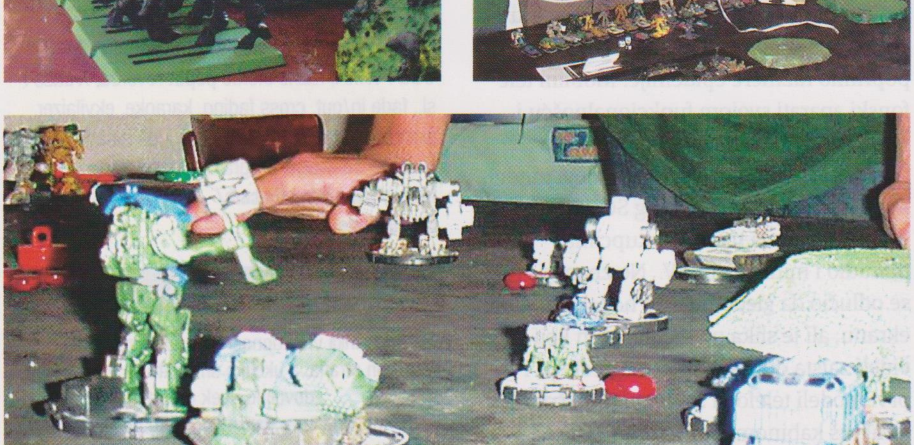
FRP KLUBOVI

urednik: Ranko Trifković

Fantasy role play (ili avanture kako ih češće zovemo), iznenađujuće je popularna zabava. Slava, koju su doneli filmovi "Hari Poter" i "Gospodar Prstenova", u velikom doprinosi obnovi interesovanja za sve "fantastične" stvari, pa i za FRP. Iako se mnogi fanovi žale da se povodom pomenutih filmova javilo izvesno "pomodarstvo", ipak je svaka popularizacija fantastike značajna. Povećanje interesovanja dovodi do toga da izdavačke kuće obraćaju više pažnje na novonastalo tržište, pa se bitno povećava broj raznih knjiga, igara, novih pravila, kartica, figurica i svih onih finih stvari za kojima žudimo.

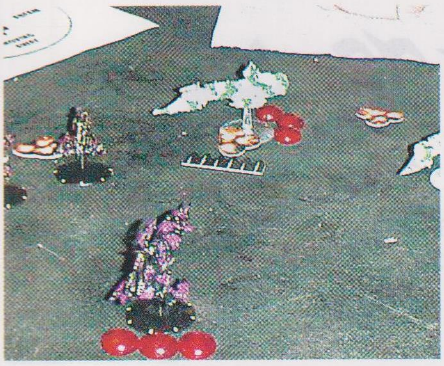
TAKEDA
KLUB ZA STRATEGIJSKE IGRE
ZRENJANIN

Broj ljubitelja avantura, FRP-a, board i war-gaminga je svakog dana u porastu. Samo se prisetite sudbine koja je svim igračima bila slična. U početku vam se činilo da ste vi i vaša "ekipa" jedini na planeti koji se igraju FRP-a ili sa karticama, jedini u svemiru koji poseduju šarene knjige pravila ili figurice. Potom neko od vas sazna da postoje i drugi ljudi, polako dolazite u kontakt sa njima i onda odjednom otkrijete nove igre i nova pravila. Taman kad se povežete sa novim ekipama, otkrijete ceo novi svet koji se krije u Klubu. Istomišljenici na jednom mestu, prostor u kom se igra bez uznemiravanja, svi oni fini ljudi koji iz belog sveta donose nove figure, knjige, pravila, ma divota jedna! Vrednije od svega je, ipak, atmosfera koju kreiraju članovi kluba. Osećaj koji daje fokusirana energija, uvek prija, naročito kada imate osećaj da je vaš omiljeni hobi vredna i voljena zabava koja ima mnoge poklonike pored. Atmosfera u mnogome zavisi od načina na koji se klub vodi i organizuje, ali je svako okupljanje istomišljenika odlična stvar. Moram da priznam da je svaki klub ljubitelja fantastike u kome sam bio imao to "nešto" što inspiriše. Takođe moram da priznam i da je veoma teško napraviti dobar klub koji će imati zanimljive sadržaje i konstantan nivo dobrih vibracija. U tom smislu, najbolje sam se proveo u novosadskoj "Valhali". Beogradski klub "Zmaj" je takođe jedinstveno mesto u pogledu broja ljudi i raznolikosti aktivnosti i igara za koje možete pronaći sagovornika i suigrača. Manji klubovi imaju tu prednost da mogu lakše da se organizuju i atmosfera je toplija. Veliki klubovi teže koordiniraju članove, ali ako uspeju da se organizuju mogu dosta toga da učine. Obično između klubova postoji takmičenje, pa i rivalitet koji, ako ne pretera preko granice civilizovanog ljudskog ponašanja, može pozitivno uticati na razvoj i rast oba kluba. Da je rivalstvo gotovo neizbežno govori nam primer dva zagrebačka kluba. Moji prijatelji Mihajlo Tešić i Jovana Erčić, posetili su Zagreb. Tamo su se sjajno proveli, doneli nam izveštaj o dva veoma dobra kluba, ali i o poprilično surevnjivosti.



Da ne bih nekog favorizovao i prednost dao "Valhali" ili "Zmaju", seriju o domaćim klubovima započinjem prikazom kluba "Takeda" iz Zrenjanina. Budući da je Beograd predugo bio jedini centar FRP-a u zemlji, postojanje ovog kluba budi nadu u bolje sutra za FRP zajednicu. Tu i tamo su se čuli glasovi o nekim hrabrim ljudima, ali je organizacija izostajala.

Zrenjaninci su sjajan primer kako treba raditi. Na www.blockbuster.co.yu/igre (vidi slike), možete videti deo atmosfere koju ovi momci (i devojke) prave. Pored FRP-a igraju se kartice, mahom Vampire, a od stonih igara veoma neobičan miks. Nezaobilazni Warhammer i Warhammer 40K, ali tu su i BatleFleet Gothic, Mech Warrior i Mage Knight. Zrenjaninci se oči-



to "lože" na dobre figurice, budući da su se opredelili za igre sa prelepim modelima svemirskih brodova (BattleFleet) i starih dobrih Mech-ova, kao i za igru na tabli Mage Knight, koja podseća na HeroQuest. Sudeći po lepo uređenom sajtu i brojnim fotkama, izgleda kao da se mnogo toga odvija u "Takedi". Odaću vam jednu tajnu - u "Takedi", se sprema prvi srpski FRP. Pravila su skicirana (video sam CharacterSheet) i mogu vam reći da predstavljaju dobar miks Rolemastera i D&D d20 sistema. Skromni Igor Vasiljević ("takeda" lično), tvrdi da i nije nešto posebno, ali se nada da će ljudi koji žele prvi put da se oprobaju u FRP-u, moći da shvate sistem i što je još važnije da ga lako nabave.

Ono što me najviše oduševilo u "Takedi" je način organizovanja. Naime, klub zvanično deli titule svojim članovima. Možete steći zvanje Cara, Princa, Viteza, Lorda Kuće i tome slično. Da bi stekli zvanje, potreban vam je određeni broj poena, XP-a, baš kao u FRP-u. Kako se stiču poeni? Veoma originalno i inventivno, naime ko pobedi na stranom turniru dobija 100 poena dok prvo mesto na domaćem turniru zavređuje 20. Onaj ko donese novu igru u klub i nauči druge, dobiće 25 poena!! Učešće u nekoj igri vredi 5 poena, a suđenje 10. Game Masteri dobijaju 10 poena (da nije možda premalo?) Na ovaj način članovi se motivišu da se uključe u aktivnosti kluba i na zabavan način određuje rukovodstvo kluba. Drugim rečima, nema "dinosaurusa", "starih, zaslužnih članova prvoboraca" koje više niko ne poznaje, a koji zahtevaju svoja prava! Ne, jednostavno vaše učešće u akciji određuje vaš status! Bravo Zrenjaninci!!!

VESTI

Izašao je novi Zmajev Glasnik, PDF magazin Kluba fantazijskih igara "Zmaj" u Beogradu. Ah, da vas podsetim, klub je promenio lokaciju, sada se nalazi u Narodnog Fronta 21 (u dvorištu, pa desno, na prvom spratu).

Na sledećim slikama vide se učesnici turnira u novoj "kartičnoj" igri "The Lord of Rings". Ovaj Turnir se odigrao početkom leta, ali razni turniri se stalno održavaju. Bolje posetite sajt www.klubzmaj.org.yu ili još bolje svratite do novih prostorija.

Valhala ekipa je bila na još jednom FRP kampu, ali ne vidim ništa na njihovom sajtu. Oni stalno organizuju Warhammer turnire, pa bi bilo poželjno da se prikačite na njihov forum, čini se da je lista jedini način da doznate šta Novosađani spremaju.

Da vas podsetimo, knjižara "Dragon", prva FRP i fantazijska knjižara u Jugoslaviji, osnovana je u Novom Sadu.

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је седам минута прве љубави!
То је седам минута финала меча за првенство света!
То је седам минута рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!

Министарство здравља
Републике Србије

The Legacy of Kain

U ovom broju Gamera završavamo sa prikazivanjem The Legacy of Kain serijala koji se sastoji od igara: Blood Omen, Soul Reaver, Blood Omen 2 i Soul Reaver 2. Na kraju možete pročitate deo o igri Blood Omen 2.

4. deo

BLOOD OMEN 2

Četiri stotine godina je prošlo od kada je plemić Kejn bio proklet da hoda zemljom kao vampir. (Blood Omen + 400 god.)

Kejn se iz svog 200 godina dugog sna probudio u malom vampirskom pokretu otpora, zvanog Kabol, gde upoznaje Poručnika Umu, vampiricu koja mu je prijatelj i koja ga podseća šta se dogodilo. U jednoj bici protiv Serafana Kejnova vampirska armija je doživela poraz izgubivši svog vođu (Kejna). Kejn se zaprepastio kada je saznao da postoje vampirski izdajnici koji su sarađivali sa Serafanima. Pošto je Kejn vrlo osetljiv na izdajice, posebno zadovoljstvo mu je predstavilo eliminisanje istih, koji su inače bili njegovi nekadašnji generali, što je u njemu probudilo još veću želju za osvetom.

Kejn je težio da se nasiše što više serafanske krvi, a njegov glavni cilj je bio da ubije misterioznog Gospodara Serafana, koji ga je porazio i preoteo mu Dušootimač.

Kejn na svom putu saznaje za Neksus kamen, tajanstveni artefakt koji je imao sposobnost da neutrališe Dušootimačevu moć. Kejn od svog drevnog prijatelja Voradora, koji je inače vođa Kabola, saznaje da je Gospodar Serafana imao taj čudesni predmet u svom posedstvu kada ga je porazio. Uz Voradorovu pomoć, Kejn uspeva da pronađe i da se dokopa čudnovatog Neksus kamena.

Kejn na svom daljem putu upoznaje neobičnu Hilden rasu, bića iz druge dimenzije koji su izvršili invaziju na Nosgot. Kejn u gradu Hildena otkriva od užasnog čudovišta pravu nameru Gospodara Serafana - da pomoću izvesne Mase zbriše sa lica Nosgota i ljude i vampire zajedno, ostavljajući Nosgot potpuno slobodan za naseljivanje nove Hilden rase u njega.

Po savetu čudovišta, Kejn posećuje Večiti Zatvor, u kom pronalazi jednog Hildena, tvorca Mase, koji se kaje što ju je ikada izmislio, i svojevoljno dozvoljava Kejnu da se napije njegove krvi, jer samo krv drevnog Hildena može uništiti otrovnu Masu.

Kejn se vratio u grad Hildena i uspeo da uništi Masu prosuvši malo svoje krvi u njeno ždrelo.

Da bi izašao iz grada Hildena, Kejn je morao da prođe kroz prostoriju u kojoj je boravilo čudovište, a kada je ušao u nju, imao je šta da vidi - groteskno čudovište se preobrazilo u Janosa Odrina, jednog od drevnih anđeolikih vampira! Janos je objasnio Kejnu da su ga Hildeni ovde zarobili i da su njegovom snagom napajali Masu, koja ga je polako pretvarala u čudovište, ali čim je Masa bila uništena, Janosu se vratio njegov stari izgled.

Kasnije je Janos teleportovao Kejna i sebe u Kabol, gde će sa Voradorom, Umom i ostalim vampirima smišljati kako da izgnaju Hilden rasu iz Nosgota.

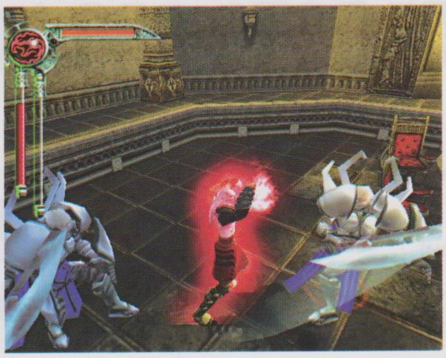
Plan je skovan pa Kejn i Uma zajedno kreću u akciju. Uma se, međutim, kroz razgovor sa Kejnom toliko zaprepastila kada je shvatila koliko je on opsednut vlašću i dominacijom, da se zabrinula ne samo za svoju budućnost, već i za budućnost Kabola. Ne želeći da ona i njeni prijatelji žive kao Kejnovi robovi, Uma krade Kejnu Neksus kamen u želji da sama uništi Gospodara Serafana. Uma, naravno, ne uspeva da porazi tako moćnog protivnika sama, i Kejn je pronalazi smrtno ranjenu, ali joj ne pomaže već je dokrajčuje kao što bi i svakog drugog izdajicu.

Kejn u svom finalnom sukobu sa Gospodarom Serafana otkriva da je on u stvari predstavnik Hilden rase, koji se krio iza maske Gospodara Serafana i koji je ponovo uspostavio davno ugašeni odred Serafana. Kejn poražava svog zakletog neprijatelja i proteruje Hildene iz Nosgota nazad u njihovu dimenziju.

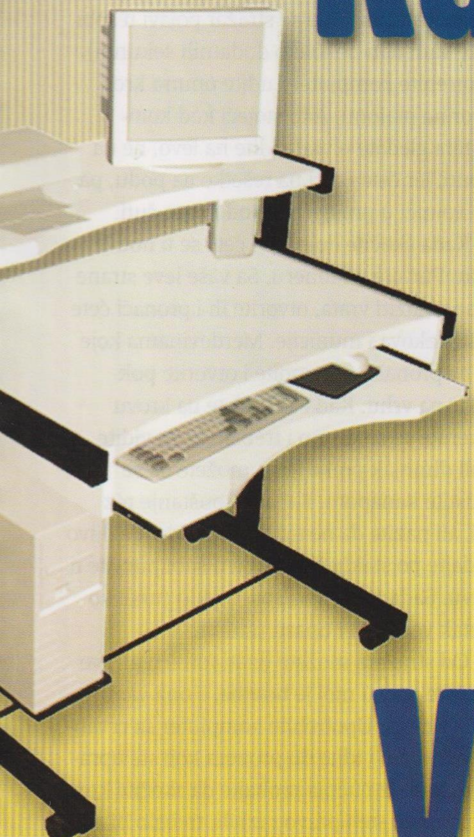
Vesna Tomović, Vladimir Čikoš

Dodatni info

- Blood Omen 2 je jedan od najprodavanijih Eidos-ovih naslova naravno posle Tomb Raider-a, a u martu 2003. je bio i najprodavaniji Xbox naslov. Lagano se može igrati sa P3 na 600MHz i 128MB RAM 32MB grafike.
- U igri "Blood Omen II" jedna od najvećih tajni je da je bio predviđen bonus mod - kada igrač završi igru mogao bi da igra kao Kain u svom Iron Armour-u iz prve igre, a tu bi bio i Soul Reaver od samog početka. Uz to Kain bi počeo igru sa maksimalnim zdravljem, svim Dark Gift-ovima i mogućnošću da igra koje god poglavlje želi. Međutim, ovaj bonus mod nije kompletno završen, mada se delimično može odigrati uz varanje. Na naslovnom ekranu pritisnite redom ove komande : Block, Autoface, Dark Gift Menu, Lookaround, Action, Dark Gift, Bloodsuck. Ako ste uspešno ukucali komande Kain će viknuti "Go cheese!" i možete krenuti. Ovo varanje vam samo omogućava Iron armour i Soul Reaver.



Kad Sto Kaze Da Te Voli



VeA Comp
STO poSTO STO!

STOLOVI ZA KOMPJUTERE & KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

www.veacomp.co.yu

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267
mobtel. 063 84 85 333

HP Canon EPSON Lexmark XEROX ...

COMPJET

Brza i jednostavna Dopuna

kertridža za štampače i plotere

Garantovan kvalitet, ušteda i do 90%, uputstva i pribor, kompletna podrška, novi kertridži i toneri, sve vrste papira. univerzalni reseteri za Epson kertridže. Prodaja u Beogradu ili pouzećem za 24h.

perfect

Reciklirani i potpuno reparirani toneri za sve HP i Canon laserske štampače. Kvalitet štampe i broj kopija jednaki originalnim tonerima po višestruko nižoj ceni, garancija za svaki proizvod.

AMERICAN INK JET
originalna mastila za dopunu

Srpskih vladara 4 | **29. Novembra 67**

011/688-196 011/643-986 011/334-0534 011/334-1220

Radnim danima: 9:00-19:00, subotom: 10:00-15:00

THe GaMe®

Gamer Forum za sve čitaoce našeg i vašeg časopisa, ali i za sve druge koji to žele. Pozivamo vas da Gamer forum napravimo mestom na kome će se okupljati svi koji vole da igraju igre, pa očekujemo od svih vas, vernih čitalaca, a se malo aktivirate i počnete da ga posećujete.

Na forumu ćete pronaći mnogo toga: moći ćete da pitate sve što vas interesuje u vezi časopisa i da s tim u vezi date sugestije i predloge kako da on bude još bolji, da pročitate odgovore na pisma čitalaca koja nisu stigla da u u u časopis, da razmenite iskustva sa drugim čitaocima i igračima, pitate sve što vas interesuje u vezi omiljenih igara i još dosta toga.

Posetite naš sajt!

www.gamer.co.yu

Splinter Cell Walkthrough

2. deo

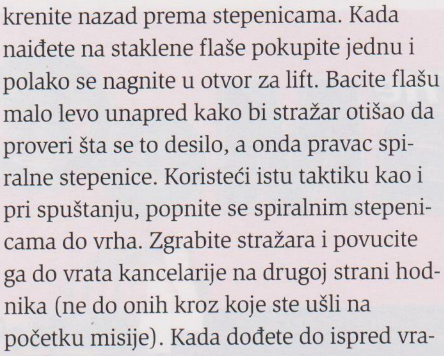
urednik: Dejan Grbavčić

U OVOM BROJU NASTAVLJAMO SA VODIČEM KROZ OVO POPULARNU IGRU.

GEORGIAN DEFENCE MINISTRY

Uz pomoć konopca se spustite niz zid i prođite kroz prozor. Kada tip koji je unutra ušeta među police za knjige, čučnite i krenite prema vratima. Otvorite ih i brzo uđite u prostoriju na suprotnoj strani hodnika. Kada uđete unutra videćete kamere, pa iskoristite trenutak kada nisu uperene ka vama da prođete kroz prostoriju. Istim principom prođite sve kamere koje se nalaze oko spiralnih stepenica dok se njima budete spuštali dole.

Kada siđete dole ispitajte vozača, onesveste ga, sakrijte njegovo telo u ugao i krenite nazad prema stepenicama. Kada naiđete na staklene flaše pokupite jednu i polako se nagnite u otvor za lift. Bacite flašu malo levo unapred kako bi stražar otišao da proveri šta se to desilo, a onda pravac spiralne stepenice. Koristeći istu taktiku kao i pri spuštanju, popnite se spiralnim stepenicama do vrha. Zgrabite stražara i povucite ga do vrata kancelarije na drugoj strani hodnika (ne do onih kroz koje ste ušli na početku misije). Kada dođete do ispred vrata onesvestite stražara i tu ostavite njegovo telo. Otvorite vrata i ugasite svetlo (prekidač je na desnoj strani, odmah pored vrata). Ovo bi mogli da uradite na još jedan način - u mraku pored vrata od spiralnih stepenica uradite double-jump, što će privući pažnju stražara, a on će otvoriti vrata i pogledati šta se dešava. Ukoliko ga onesvestite uklonite telo i ostavite ga u sobi. Uz pomoć oba kompjutera otključajte vrata.



Uhvatite se za oluk i preko njega pređite u kuhinju. Sačekajte da ode stražar, a onda bocom ili onesvestite kuvara ili mu s njom skrenite pažnju. Drugu bocu ubacite u frižider i dok dvojica kuvara ne obraćaju pažnju izađite iz kuhinje. Brzo se pomerite na desno i sakrijte iza tezge tako da vas stražar ne može videti kada upali svetlo. Pošto stražar izađe iz sobe (ide na levo) prođite kroz dupla vrata sa desne strane, iskradite se iz sobe i idite do stepenica sa desne strane. Spustite se njima dole, onesvestite stražara, sakrijte ga pored stepenica (onih kojima ste se upravo spustili). Snimite poziciju (F5) i tempirajte vreme da skokom na stražara u momentu kada pogleda na gore uspete da ga onesvestite. Sakrijte njegovo telo iza kompjutera u hodniku. Upotrebite kompjuter i sačekajte da dođe pukovnik, uhvatite ga s leđa i prisilite da odradi skeniranje mrežnjače. Kada uđete u sobu onesvestite pukovnika i uzmite torbicu. Pored kamere se možete prošunjati ili ispaliti metak u nju, kako vam volja. Otvorite vrata i laserskim mikrofonom poslušajte šta pričaju Masse i Grinko koji se nalaze u staklenoj lift kabini.

Čim ovo uradite, čučnite i potrčite preko celog zida do druge strane dvorišta i uhvatite se za rešetku od lestvica (na zidu). Popnite se skroz do vrha i uđite kroz otvoren prozor. Sada sledi novo učitavanje i loading screen.

Sinematik koji sledi vam pokazuje da se lift približava vašem spratu. Pređite preko hodnika i uđite kroz vrata. Sa police uzmite kalauz sa mikroeksplozivom i provucite optički kabl (sa malim ekranom na drugom kraju) ispod vrata da osmotrite situaciju. Kada se dva vojnika nađu pored lifta sa vaše desne strane imate dve mogućnosti: da ih ubijete, ili da se provučete pored njih (moguće je, mada je rizično) i brzo uđete u lift. Ukoliko želite da ih ubijete poželjno je da čučite i da ih gađate direktno u glavu - čim budete ubili prvog drugi će potrčati ka vama. Ako izaberete drugu opciju, sačekajte da vojnici dođu na drugi kraj hodnika, prikradite se do lifta, pozovite ga, uđite u njega i krenite na gore.

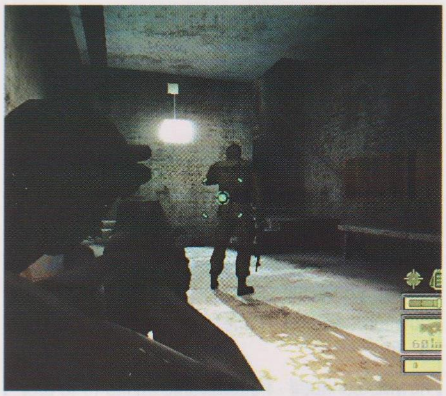
Po izlasku iz lifta idite na desno do vrata i pomoću kalauza od malopre obijte bravu (sa vaše desne strane, na vratima obezbeđenim šifrom će se pojaviti stražari - izaći će kroz vrata, pa nećete imati mnogo vremena). Čim uđete unutra ugasite svetlo (ne morate, ali kada se stražar pojavi u sobi to će vam dati nekoliko dodatnih sekundi). Upotrebite kompjuter i uđite unutra kroz otvor na plafonu. Ako stojeći kod kompjutera gledate u vrata idite na levo, ne na desno, jer ćete naići na rešetke na podu, pa vas vojnici u prostoriji ispod mogu čuti.

Kada skočite dole naći ćete se u hodniku. Pucajte u kameru. Sa vaše leve strane će se nalaziti vrata, otvorite ih i pronaći ćete nešto lekova i municije. Merdevinama koje ste tu pronašli se popnite i otvorite poklopac na vrhu. Kada se nađete na krovu okrenite se na desno i trebalo bi da vidite mali dimnjak preko koga možete da se spustite kanapom. Počnite spuštanje niz zid, ali pazite da ne razbijete staklo. Pažljivo hodajte po staklu i stražaru u sobi pucajte u glavu. Sada možete razbiti staklo (ukoliko metak već nije) i upasti unutra.

Od stražara možete uzeti torbicu ali sve što ćete naći u njoj je bomba, a ona vam neće trebati. Upotrebite kompjuter sa crvenim ekranom i idite do prozora koji ste upravo razbili. Iz čučnja probajte da skočite kroz prozor koji ste upravo razbili, trebalo bi automatski da se uhvatite za ivicu. Ostanite tu gde jeste sve dok trojica stražara ne napuste sobu. Ponovo upotrebite kompjuter sa crvenim ekranom; možete upotrebiti i drugi kompjuter u sobi, ali nije neophodno.

Izađite iz kancelarije i idite do vrata sa vaše leve strane (sada su otključana). Uzmite prvu pomoć koja se nalazi pored vrata iza nekoliko stepenika. Otvorite vrata i hitro potrčite do kraja zgrade. Opet upotrebite istu taktiku, visite sa ivice dok stražari ne odu.

Brzo se popnite gore i krenite do praznog otvora za lift, skočite i uhvatite se za motku. Skliznite sve do dna i završićete u garaži.



Pratite vojnika tako da vas ne vidi i posmatrajte kako će ga Jr. Wilkes ubiti. Razgovarajte sa Jr. Wilkes-om i on će vam reći da je rat neizbežan.

I... misija se ovde završava.

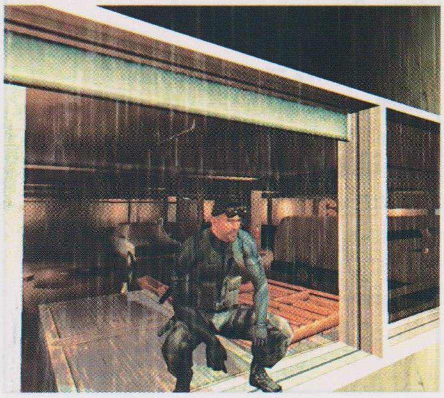
GFO OIL RIG

Ubacite se u rafineriju nafte preko glavnog cevovoda

Razgledajte malo i popnite se merdevinama desno od vas. Skočite na šipku iznad uz pomoć tastera za čučanj podignite noge. Zanjišite se preko cevi i skočite kada budete bili s druge strane. Za kratko krenite napred i pogledajte udesno. Skočite i ostanite da visite na ivici, potom se zanjišite i popnite gore. Prebacite se iza sanduka rukom pred ruku. Žicom sa desne strane se otklizajte na dole. Kada se spustite dole čučnite i prođite ispod cevi. Pomoću vertikalne šipke popnite se do gore, naskočite na cev, onda uskočite u nju i prođite kroz nju. Na vas će prskati nafta, samo bez frke... sledi učitavanje sledeće etape.

Prati tehničara plaćenika

Merdevinama ispred vas popnite se do otvora i otvorite poklopac. Sledećim merdevinama sa vaše leve strane popnite se do uske platforme. Naskočite na plavkastu kutiju i sa nje skočite do vertikalne šipke. Podignite noge i pređite na drugu stranu. Na vojnika koji patrolira ispod vas naskočite i onesvestite ga, a potom se popnite uz stepenice. Ispred vas videćete neko kretanje; sledite stražare i tehničara, ali nemojte da im se previše približite. Jedan od stražara će se iskrasti pa ćete njega srediti. Skrenite iza ugla i videćete stražare i tehničara kako ulaze kroz vrata na levoj strani, a dvojica stražara će ostati ispred da čuvaju vrata. Sačekajte da se jedan od ove dvojice udalji, pa drugog ubijte. Ovo će privući pažnju stražara koji je otišao i on će se iz istog pravca vraćati ka vama - ubijte i njega. Provirite kroz vrata i sačekajte da tehničar i stražar prođu. Uđite u prostoriju (kuhinja) i u njenom zadnjem delu ćete pronaći prvu pomoć - uzmite je. Dobićete poruku da se plan promenio i da sada možete upotrebiti i silu kako bi došli do kofera.



Dođite do kofera ne birajući sredstva

Izađite iz kuhinje i krenite prema plamenu koji vam preprečuje put. Preskočite plamen, pa onda naskočite na generator, pa na cev. Krećite se po cevi i smaknite stražara koji puca na kompjutersku opremu. Popnite se uz stepenice, na vrhu se nalaze dva stražara. Prišunjajte se stepenicama i prvo ubijte stražara iznad vas, što će uzbuniti drugog koji će se pojaviti tačno ispred vas. Ubijte i njega, potrčite napred i spustite se stepenicama do dole. Tu dole ubijte još jednog stražara koji je u podnožju stepenica naslonjen na vrata. Otvorite vrata sa znakom "No smoking" i pronaći ćete prvu pomoć. Uskoro će se desiti eksplozija. Obijte bravu na vratima sa vaše leve strane i izađite kroz vrata. Na levoj strani ćete naići na stepenice kojima ste se malopre spustili. Odatle još ima stepenica koje vode na dole. Spustite se njima (ovde ste već bili). Videćete kako tehničar beži od vas. Probijte se nekako do dna kroz splet stepenica i platformi. Kada ga uhvatite ispitajte ga i onda eliminišite. Uzmite njegovu torbu sa podacima, a njegovo telo bacite u vodu i pokupite kofer. Čestitam, završili ste misiju.

CIA HEADQUARTERS

Pristupite centralnom serveru CIA-e kako bi pronašli ko odaje informacije

Na početku upozorenje - u ovoj misiji žrtava ne sme biti inače se ona odmah završava. Čim vam se snimi pozicija potrčite preko ulice u okrilje mraka. Uključite naočare za noćno osmatranje i doći ćete do ograde; kada dođete do prve ograde idite na desno i naićićete na drugu ogradu. Obratite pažnju i videćete deo ograde kome na vrhu fali bodljikava žica. Iskoristite to i kroz "rupu" preskočite ogradu. Krećite se pravo

Cheats

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

Pritisnite [Ctrl]+[Shift]+S i kada čujete zvuk unesite željeni kod:

gold -Daje maksimalno zlata
mana - Daje maksimalnu manu
explore - Naizmenično aktivira i deaktivira Explore the whole map
fog - Deaktivira maglu
research - Istražuje sve magije
win - Pobednički scenario
freemove - Naizmenično aktivira i deaktivira Free movement
towns - Vidi sve gradove na trenutnoj mapi
lose - Poraz scenario
spells - Naizmenično aktivira i deaktivira Free spells
instantprod - Naizmenično aktivira i deaktivira Instant Production
instantres - Naizmenično aktivira i deaktivira Instant Research
ai Toggle - Naizmenično aktivira i deaktivira AI na vašem igraču
upgradehero - Upgrade-uje heroja
emergehero - Poziva magiju vašeg heroja
cityspy - Naizmenično aktivira i deaktivira špijuniranje neprijateljskih gradova

DISCIPLES 2: SERVANTS OF THE DARK

U toku igre pritisnite [Enter] i ukucajte sledeće kodove:

MONEYFORNOTHING - Dobijate gomilu para i resursa
BORNTORUN - Dodatni potez
HELP! - Dodatno zdravlje
WEARETHECHAMPIONS - Pobeda u misiju
LOSER - Poraz u misiji
STAIRWAYTOHEAVEN - Vođa leveluje za jedan nivo
HERECOMESTHESUN - Otkriva mapu
PAINTITBLACK - Sakriva mapu
LIFEISACARNIVAL - Oživljava mrtve jedinice
ALLALONGTHEWATCHTOWER - Otkriva koje su jedinice u neprijateljskim gradovima
ANOTHERBRICKINTHEWALL - Omogućava građenje u glavnom gradu
GIVEPEACEACHANCE - Ostvarite mir sa svim zemljama
BADTOTHEBONE - Vodite rat protiv svih zemalja
COMETOGETHER - Budite saveznik svih zemljama
JUMP - Povećajte iskustvo frakcije
INVISIBLETOUCH - AI vas ignoriše
LETSDOTHETIMEWARPAGAIN - Direktno prelazite na određen dan

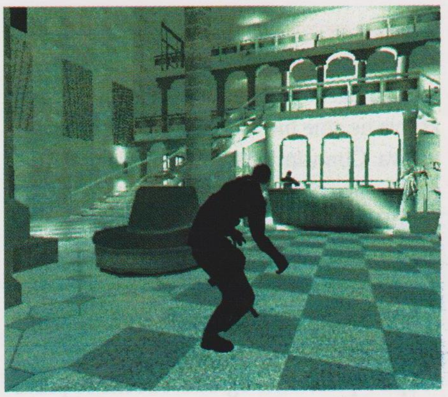
i uz double-jump skočite na ivicu sa vaše leve strane. Kada se nađete na njoj čučnite i u desnom donjem uglu otvorite ventilacioni otvor sa ventilatorom. Uđite u njega i provucite se pored ventilatora. Čučnite i krećite se polako i pažljivo. Pazite na tipa koga vidite ispod, skočite dole, potom preskočite ogradu. Ukoliko je potrebno možete onesvestiti stražara koji tuda patrolira i njegovo telo sakriti u senku. Ako stražar pre toga ipak uspe da aktivira alarm, sakrijte se u senku i onda iznenadite stražare koji će se pojaviti. Idite niz hol i naićićete na stepenice. Ako do sada niste onesposobili stražare moraćete to sad da učinite. Popnite se uz stepenice, pa se njima spustite sa druge strane. Kroz hol uđite u sobu sa vaše desne strane. Unutra upotrebite kompjuter, uzmite sticky shocker (za onesposobljavanje), ring airfoil (set metalnih prstenova) i obavezno prvu pomoć. Idite do vrata sa suprotne strane i uz pomoć optičkog kabla, provalite kakve su rutine stražara pri patroliranju. Kada se stražari nađu iza vrata, vi stupate na scenu - potrčite ka vratima koja se nalaze desno preko puta vas, ali nemojte ulaziti. Sklonite se na desno i prikradite kroz senku u sledećoj sobi. Sačekajte dok tip koji razgovara mobilnim ne uđe u lift. Onesvestite stražara i spustite lift dole.

Nastaviće se...

Ponovo uzmite SC-20K iz skladišta iza prostorije sa rezervnim generatorom.

Krećite se hodnikom pravo i približite se vratima sa vaše desne strane. Onesvestite stražara koji će se pojavi na vratima, sakrijte njegovo telo i uđite u sobu. Preko kompjutera probajte da saznate kôd za pristup glavnom serveru. Nastavite dalje niz hodnik i skrenite na levo prateći znak "Security Station A". Onesposobite stražara i uđite u sobu na kraju hodnika. Upotrebite kompjuter i pomoću alata obijte vrata od ormara. U njemu ćete naći Sticky Shocker i prvu pomoć. Nakon toga izađite iz sobe i krenite u drugom pravcu prema znaku "Server Room Security". Nastavite kroz hodnik do aparata za vodu. Onesvestite oba stražara. Jedan od njih u torbi ima memorijsku karticu sa kôdom za pristup sobi sa serverima. Otkucajte ovaj novi kôd na maloj tastaturi odmah iza aparata za vodu. Polako uđite unutra i prikradite se prvom radniku na koga naiđete, onesvestite ga, a onda se prikradajući oko stola približite stražaru i onesvestite i njega. U ovoj prostoriji ugasite svetlo i uđite u manju sobu u zadnjem delu prostorije. Ugasite svetlo i ovde. Uz pomoć kompjutera u ovoj sobi saznaćete koja je šifra za pristup sobi sa rezervnim napajanjem. Na zidu pored ormana sa fajlovima se nalazi prva pomoć - uzmite je. Otkucajte novu šifru na tastaturi odmah pored vrata pored kojih je kompjuter. Krenite niz stepenice i tempirajte kretanje tako da možete da onesvestite prvog radnika, a onda da se okrenete i to uradite i sa drugim a da vas stražar ne primeti. On se neće ni pojaviti osim ako neko od radnika ne aktivira alarm - zato im nemojte dozvoliti da to urade. Ugasite svetla. Izađite kroz vrata, niz hodnik i stepenicama se popnite gore. Tu ćete pokupiti svoj SC-20K kao i municiju za njega. Sada izađite iz sobe. Ne zaboravite da ovde upotrebite svoje alternativno oružje. Setite se šta smo rekli na početku ove misije - nema mrtvih inače je misija propala. Krenite kroz vrata, niz hodnik, čućete čoveka kako razgovara preko mobilnog telefona, prikradite mu se i uhvatite ga. Uvucite ga u kancelariju u kojoj ste pokupili SC-20K i onda ga onesvestite. Ugasite svetla i ovoj sobi. Sa stola uzmite prvu pomoć. Nastavite pravo niz hodnik i videćete znak "Server Room". Sa vaše desne strane videćete stražara, onesposobite ga sa sticky shocker-om ali njegovo telo nemojte sakrivati. Uključite naočare za noćno osmatranje, okrenite se na levo, a stražar koji je krenuo ka vama će stati - onesposobite i njega sticky shocker-om i onda sakrijte oba tela. Prođite kroz šiber vrata i uđite u jako osvetljenu prostoriju. Ukucajte šifru za pristup glavnoj sobi sa serverima na tastaturi sa vaše desne strane. Ovo se sve dešava u slabije osvetljenom delu sobe sa serverima. Niz stepenice skrenite na desno i videćete kako stražari ulaze u sobu. Sledite ih, a onda im dozvolite da vas vide - jedan od njih će poleteti pravo na vas, raspaučite ga dobro. Onda uđite u sobu, drugi će biti sakriven u levom ćošku sobe. Onesvestite ga i oba tela sakrijte u senku. Na kraju upotrebite kompjuter sa crvenim ekranom koji se nalazi u sredini sobe.

U sledećem broju Gamer-a završavamo ovu misiju i nastavljamo dalje sa Splinter Cell walkhrough-om.



Cheats

MIDNIGHT CLUB 2

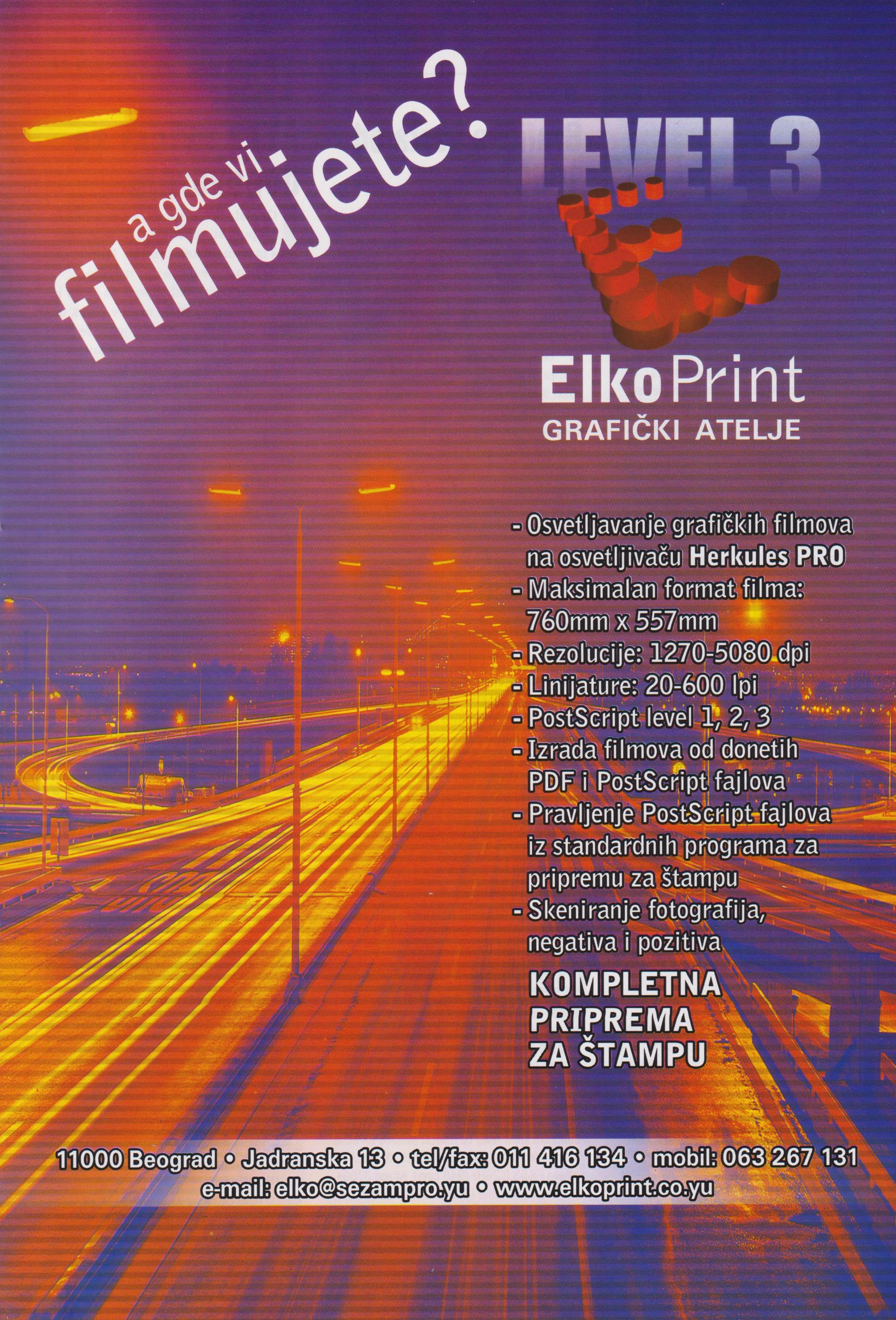
Da bi aktivirali varanja u Midnight Club-u 2, idite u Options/Cheat Codes i unesite neki od sledećih kodova:

starlite - Halucinirajući pogled
howhardcanitbe# - Podešavanje težine (# je broj 0 - 9)
howfastcanitbe# - Podešavanje brzine (# je broj 0 - 9)
starpower - Pištolj (taster F po default-u) ne nanosi štetu
leatherandlace - Pištolj i bacač raketa (keys F and H) ne nanose štetu
upupdowndown - Otključava sve gradove, vozila i modove (samo u arkadnom delu)
theparrot - Otključava sve modove
griswold - Otključava sve gradove
octane - Daje gorivo
yerbamate - Neograničeno gorivo
rimbuk - Otključava sve gradove, vozila i modove (samo u arkadnom delu)
Varanja u Midnight Club 2 se moraju ukucavati baš onako kako pišu, ne smete mešati mala i velika slova.

STAR TREK: ELITE FORCE 2

U properties prečice za igru dodate "+set ui_console 1 +set cheats 1", da ona izgleda ovako: "C:\Program Files\Activision\EF2\EF2.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1

god - God mod
notarget - Postajete nevidljivi za neprijatelja
give <weapon> - Daje vam oružje koje upišete
give all - Daje sva oružja
modellist - Daje listu modela
health <#> - Postavlja zdravlje na naznačenu vrednost
maplist - Izlistava mape
quit - Izlazak iz igre
kill - Samoubistvo
shaderlist - Pokazuje šejdere
demo - Demo igre
freeze - Zamrzava igru
playsong - Svira muziku iz igre
record - Snima igru
stoprecord - Zaustavlja snimanje igre
reset - Resetuje igru
inventory - Pokazuje inventar
meminfo - Pokazuje informacije o memoriji
skinlist - Izlistava skinove
systeminfo - Pokazuje sistemske informacije


a gde vi
filmujete?
LEVEL 3
ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE
- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču Herkules PRO
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva
KOMPLETNA PRIPREMA ZA ŠTAMPU
11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

Hardware flash

Windows za AMD64

▶ Prema rečima jednog od predsednika AMD-a, Microsoft upravo završava verziju Windows-a koja će u potpunosti moći da iskoristi prednosti novih AMD-ovih, 64bitnih procesora Opteron i Athlon 64. Predstavnici Microsoft-a su začudo prilično ćutljivi povodom cele stvari, ali su ipak potvrdili da će se pojaviti dve verzije ovog operativnog sistema, za desktop računare i za servere. Prema sadašnjim predviđanjima beta verzija Windows-a za AMD64 bi trebalo da se pojavi krajem jeseni, dok bi finalna verzija trebalo da izađe krajem godine ili početkom 2004. Da li će ovaj potez Microsoft-a uticati na povećanu prodaju AMD čipova ostaje da vidimo.

ABIT barebone PC

▶ U poslednje vreme prodaja tzv. barebone sistema je postala vrlo popularna, kako kod kupaca, tako i kod distributera. Naime, kompjuteri koji imaju samo kućište, matičnu ploču (eventualno procesor) i napajanje su zanimljivi svima onima koji nameravaju sami da sklope računar po svojoj želji, a nisu previše vični delikatnoj instalaciji matične ploče i procesora. Korisnika tog tipa ima jako mnogo, pa je proizvodnja ovakvih računara u porastu. Jedan od takvih sistema, ali namenjen overklokerima (koji su dakako iskusniji) je i ABIT-ov barebone PC koji po izgledu podseća na stariji HI-Fi uređaj. Pomoću četiri dugmeta i LCD ekrana na prednjoj strani kućišta, korisnik će moći da reguliše i proverava rad svih komponenti, kontroliše multimediju, itd., dok će posebna poslastica biti mogućnost overklokovanja putem velikog dugmeta (nalik potenciometru) koje se takođe nalazi sa prednje strane i zove se "Overclock Navigator". Vrlo zanimljivog (retro) izgleda ovaj kompjuter, koji to tek treba da postane, će se naći u Evropi do kraja godine.

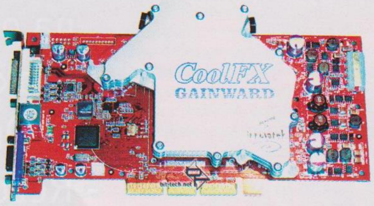
Gigabyte GT matične ploče

▶ Poznata kompanija Gigabyte je na svetsko tržište izbacila nov set matičnih ploča za Pentium IV platformu i nazvala je indikativnim imenom Titan GT. Modeli su bazirani na dva čipseta: i865PE (8IPE1000 Pro 2, 8IPE1000 Pro, 8IPE1000-L, 8IPE1000) i i865G (8IG1000 Pro, 8IG1000-L, 8IG1000.) Sve matične ploče nove serije podržavaju 800MHz FSB, DDR 400 memoriju, AGP x8, serijski ATA interfejs, imaju dupli Bios, FireWire, 5 PCI slotova, 8 USB2.0 portova, integrisani 5.1 digitalni zvuk,itd. Cene još nisu poznate.

Vesti

Grafička karta od 1000$!

Da li nekome treba grafička karta koja vredi koliko i kompletan kompjuter srednje klase? Gainward očigledno misli da treba jer je upravo na tržište izbacio svoju verziju GeForce FX 5900Ultra modela - CoolFX PowerPack! Model Ultra/1600 XP "Golden Sample" - i za njega traži ni manje ni više nego celih hiljadu dolara (oko 900 evra). Ne možemo a da se ne setimo Voodoo2 SLI karte 3dfx-a iz '98 koja se prodavala po 700$ (doduše firma je posle propala...). Da Gainward ne prodaje mačku u džaku pokazuju mogućnosti kartice kao i neka atraktivna rešenja. Naime, ovo čudo od grafičke karte ima vodeno hlađenje, kompletnu



ViVo tehnologiju, a može se overklokovati preko 500MHz (procesor), dok će memorija garantovano raditi na 950MHz. Gainward tvrdi da je vodeno hlađenje nemačke kompanije Innovatek apsolutno pouzdano i vrlo tiho, ta ga od srca preporučuje onima koji ne znaju šta će s parama.... Za one koji nemaju svih 900 evra, Gainward u ponudi ima i nešto slabiji model bez vodenog hlađenja koji može da istrpi overkloking na 470MHz/900MHz i košta samo 700 evrića (sitnica - kao jedan solidan komp kod nas). Ali, bar Quake 3 ima da fercera sa 800 frejmova u sekundi.

Hardware flash

AMD64 odbacuje sve ispod 2GHz

▶ Prema tvrdnjama jednog nemačkog web sajta, AMD je postojan u svojoj odluci da neće praviti AMD 64-bitne procesore na brzinama ispod 2GHz. Kao jedan od razloga se navodi uspešan tehnološki proces sa malo škarta, što priču o graničnim procesorima čini verovatnom. Po dotičnom sajtu AMD će izbaciti sledeće 64-bitne procesore: Athlon FX-55 2.4GHz (940 pina), Athlon FX-53 2.2GHz (940 pina), Athlon 3700+ (2.4GHz i 754 pina) i Athlon 3400+ (2.2GHz i 754 pina). Model sa kojim će krenuti promocija će raditi na 2GHz (3200+).

Vesti

ATI i nVidia se dogovaraju

Odmah da kažem da ova vest nije u potpunosti potvrđena, pa je uzmite s malom dozom rezerve. Naime, radi se o tome da su dva najveća proizvođača grafičkih čipova na svetu izgleda spremna da malo uspore korak u izdavanju novih proizvoda, jer je se po svemu sudeći situacija izmakla kontroli -velike sume novca se troše na razvoj i istraživanje, a tržište je zatrpano novim i moćnim procesorima čija moć daleko prevazilazi potrebe današnjeg softvera. Priča kaže da su se predstavnici ATI-ja i nVidia-je "tajno" sastajali više puta kako bi probali da spuste loptu na zemlju i pronađu modus po kom bi mogli da uspore sa izbacivanjem novina, a da niko ne bude oštećen. Problemi vezani za tehnologiju proizvodnje 0.13μ čipova, kao i nedovoljno topao prijem od strane novinara i korisnika su sigurno zabrinuli čelnike ove dve kompanije. Praksa da se osnovni čip odradi u pet-šest varijacija i da se onda tokom sledećih šest meseci dozirano prodaje očigledno nije naišla na velike simpatije kod kupaca. S druge strane zašto ulagati velike pare u naj-grafičku kartu sada, kada će se za pola godine pojaviti nova , bolja, moćnija... i uglavnom nikome neće trebati. Znajući za stepen rivaliteta mnogi se pitaju da li je dogovor moguć? To niko od nas to ne zna, ali znamo da bi eventualan dogovor o usporavanju trke najviše pogodio njihove snabdevače. Kako je cela priča pomalo neverovatna, nama jedino ostaje da čekamo i vidimo šta će biti.

Hardware flash

Intel "neće da dâ" FSB533MHz procesore i kvit

▶ Kako bi što efikasnije promovisao 800MHz FSB standard, Intel je odlučio da svoje mnogobrojne distributere obraduje smanjenjem količine FSB 533MHz procesora. Oni su svi s oduševljenjem zakukali u glas kako sada dobijaju tek oko 40-ak posto traženih količina, što im direktno smanjuje profit. Kako sada stoje stvari preko 30% matičnih ploča podržava novi FSB standard, dok nešto ispod 70% podržava "stari" 533MHz standard. Znajući da je Intel upravo izbacio nove čipsetove za 800MHz FSB (i848P i i865G) ovakva poslovna odluka ne treba mnogo da čudi. A Intel se i dalje pravi lud.

HARDWARE Q&A

Toplo da toplije ne može biti

Pozdrav Gamer-ovcima

Imam kompjuter star oko dve godine, procesor na 1GHz, 512MB memorije i do sada je sve radilo kako treba. U poslednje vreme sam primetio da se kompjuter preterano greje (kad dotaknem kućište jako je vruće), svi ventilatori (na procesoru, ventilator na matičnoj ploči, na grafičkoj karti) unutra rade, pa sam skinuo jednu stranicu kućišta kako bih ga malo ohladio (savet prijatelja). Ne znam šta da uradim da sprečim da se komp pregreje, jer se plašim da nešto može da se pokvari.

Igor, Zrenjanin

>> *Hm, ventilator na matičnoj na ploči... hladi čipset. Sa sličnim problemom nam se javilo još čitalaca, pa ćemo probati da vam damo neki savet koji je primenjiv za sve. Najbolje rešenje je ubacivanje dodatnih ventilatora u kućište koji bi izvlačili zagrejani vazduh i izbacivali ga napolje. S obzirom da su konfiguracije računara različite pitanje je da li svi mogu (i žele) da seku kućište i stavljaju nove ventilatore - a takođe je bitna i snaga napajanja i broj slobodnih priključaka na njemu. Probajte da sve kablove unutar kućišta maksimalno sklonite u stranu ili da ih skupite kako bi najmanje smetali protoku vazduha i smestite sam kompjuter na mesto gde postoji strujanje vazduha - dakle ne u kutije od stola, ispod stola, u neki budžak i sl. Ukoliko mislite da to neće rešiti problem, onda jednostavno skinite jednu stranicu (ili obe) kućišta i situacija bi trebalo da se popravi - mada je ovo rešenje najjednostavnije sa sobom nosi problem koji kasnije može praviti niz drugih problema, a to je prašina. Hm, da, neki su čak stavljali komp i u frižider, ali to vam ne bih savetovao, može da povuče miris na punjene paprike...*

Modem koji pekida?

Ćao,
Dosta mi se dopada vaš časopis i voleo bih da bude više hardvera u njemu, ali i ovako je dobro. Nego da pređem na pitanje. Imam problem sa skidanjem većih fajlova sa interneta. Imam stariji kompjuter, dobio sam ga pre četiri godine i sve je uglavnom OK, mislim, znam koliko može i ne trudim se da ga forsiram. Jedan problem mi se odnedavno javlja (stavio sam novi modem) i to pri skidanju fajlova sa neta, kada posle recimo pola skinutog fajla pukne veza i onda po ponovnom kačenju na link krene da skida sve ispočetka (zamislite fajl od 20MB, skidam ga po ceo dan...). Zašto se to dešava i ima li neko rešenje?

Uroš, Beograd

>> *Zdravo Uroše i zdravo,*
Tvoj problem što se tiče pucanja veze može imati više razloga. Može biti neki problem sa modemom - probaj ponovo da instaliraš drajvere baš za tvoj tip modema, možda ćeš rešiti problem; može biti problem sa lošom telefonskom centralom koji teško da možeš da rešiš, osim da eventualno isprobaš više tipova modema pa da vidiš koji najbolje radi na njoj. Međutim, glavno rešenje tvog problema je u tome da nabaviš neki program (download manager) koji ima ugrađenu opciju nastavka prekinutog skidanja fajla. Dakle kad ti pukne veza, ti se ponovo nakačiš na isti link i program sam nastavi da skida fajl od onog mesta gde je nastao prekid. Programi tog tipa su ti: Gozzila, FlashGet, Download Accelerator i sl. Kako god, ukoliko ti je pucanje veze učestalo probaj različite modeme, manje će te boleti glava.

Upomoć!

Pozdrav najboljoj redakciji na zemlji...a i šire,

Muči me veliki problem. Imam kompjuter Athlon 2000+, ATI Radeon 9000, 256MB RAM memorije i Asus ploču. Kada krenem da igram UT2003 ili neku noviju igru slika krene da secka u nekim momentima k'o luda, pa skoro da ne mogu da je igram. Zašto se to dešava kada namestim rezoluciju na 800x600, ne pokušavam da igram na višoj. Zar ne bi trebalo da sa ovom konfiguracijom sve to radi dobro? Drugovi mi kažu da mi kartica nije dobra. Pomozite.

Milan, Beograd

>> *Milane, odgovaramo ti odmah. Kao prvo za konfiguraciju koju si naveo (pretpostavljam da imaš WindowsXP) nemaš dovoljno RAM memorije. Sam WindowsXP zahteva mnogo radne memorije, pa ti za igru i ne ostaje baš nešto. Znači probaj da nabaviš bar još 256MB. Drugo, grafička karta ti je dobra, ali nije mnogo jaka pa moraš da vodiš računa da u igri setovanja ne budu sa pojačanim detaljima, jer ona ne može da ih izgura, bez obzira što imaš brz procesor. Usput proveri da ti u podešavanjima za grafičku kartu nije možda nekim slučajem uključen Antialiasing, jer on drastično obara broj frejmova. Ako i uradiš ove stvari nemoj očekivati da ćeš moći da igraš UT2003 bez problema, jednostavno treba ti jača grafička karta. .*

Vesti

Samsung LCD lepotan

Samsung je jedna od kompanija koja se trudi da pridobije nove kupce kvalitetnim i ne preterano skupim proizvodima, izuzetnog dizajna. Samsung 172MP sa 17"-im ekranom nije samo kvalitetan PC monitor, već je ujedno i TV prijemnik (spreman i za televiziju visoke definicije). Koncept spajanja monitora i TV-a nije nov, ali je ovde odrađen perfektno.

Monitor sa ugrađenim zvučnicima ispod ekrana vam istina neće zameniti pravi kućni bioskop, ali je sasvim dovoljan za komforan rad ili igranje. Rezolucija ekrana od 1280x1024, i ugao gledanja od 160° i po vertikalnoj i po horizontalnoj osi, će vam pomoći da se snađete i sa zahtevnijim aplikacijama, a pored toga ekran možete okrenuti uspravno pa komfornije raditi sa tabelama i dužim dokumentima. Slika na ovom Samsungu je odlična (kontrast od 500:1), a kako i neće biti kad se za nju brine gomila najsavremenijih digitalnih filtera. Sve u svemu ovaj monitor je prava bombona.

Hardware flash

Half-Life 2 Benchmark

▶ Upravo je otkriven još jedan propust u novom Microsoftovom Windows Media Player-u koji omogućava malicioznom napadaču da izvršava kôd na mašini korisnika koji skida novi skin za svoj plejer. Skidanjem novog skina koji se pohranjuje u poseban folder možete skinuti još štošta a da i ne znate, a u smislu zaštite sam WMP u naziv fajla unosi nasumice izabrane podatke. Međutim, unošenjem određenih znakova u URL skina, ova zaštita se može eskivirati. Problem nije mali jer na netu postoji na hiljade sajtova koji sami kreiraju skinove za Media Player, a sigurnost nije na zadovoljavajućem nivou, te se može verovati samo Microsoftovim originalnim skinovima. Kako god, odavde možete skinuti peč i preduprediti neprijatnosti: http://www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/bulletin/MS03-017.asp

ATI All in Wonder 9600PRO

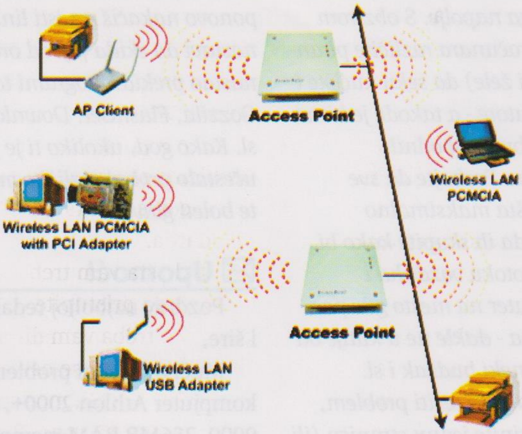
▶ Ljubitelji odličnih multimedijalnih karti kompanije ATI su sredinom avgusta dobili priliku da se dive novom izdanju All-in-Wonder grafičke karte bazirane na čipu Radeon 9600PRO. Kako je ovaj čip sam po sebi vrlo brz, ovim izdanjem ljubitelji igranja na kompjuteru neće biti "oštećeni", a usput će moći i da uživaju u kvalitetno prikazanim multimedijalnim sadržajima: AiW 9600PRO ima i FM radio sa mogućnošću FM-On-Demand (vremenski pomera emitovanje programa), TV ViVo funkcije po kojima je ATI poznat, Remote Wonder II daljinski upravljač, Dual VGA podršku itd. Ova "čudesna" karta će uz gomilu korisnog softvera u Evropi koštati oko 220 evra. Na evropskom tržištu bi trebalo da se pojavi sredinom septembra.

nVidia u problemima

▶ Još od pojave FX5600 i FX5900 grafičkih karti govori se o velikim problemima koje nVidia ima sa škartom vezanim za proizvodnju ova dva proizvoda, tako da je praktično celo leto proteklo u užurbanom traženju rešenja, te se najavljuje da će početkom jeseni svi problemi biti otklonjeni. Sa zvaničnog mesta naravno nema komentara oko ovoga, već dobijamo uverenja da će kompanija obnoviti gamu grafičkih proizvoda novim NV36 i NV38. Ako je ovo istina postavlja se pitanje zašto je nVidia uopšte rešavala navedene probleme, jer će uvođenje novih čipova verovatno osakatiti prodaju starih. Na osnovu toga bilo bi logično još malo odložiti izbacivanje ova dva čipa, što bi značilo i odlaganje izlaska čipa arhitekture nove generacija (koga sada zovemo NV40), što u nVidia-i verovatno niko ne želi.

WiFi - Internet bilo kada, bilo gde

Nemojte se iznenaditi, ako kojim slučajem na ulici, u kafiću, ili na aerodromu sretnete nekog ko preko laptop kompjutera krstari Internetom, a da pritom oko njega ne vidite ni jedan jedini kabl, znajte da nije u pitanju snimanje najnovije reklame, niti nekog naučno-fantastičnog filma - jednostavno budite srećni, jer Wi-Fi je stigao do vas. Wi-šta? Wi-Fi ili Wireless Fidelity je jedan od tri najpopularnija načina dvosmernog prenošenja kompjuterskih podataka bežičnim putem; omogućava bežično povezivanje više kompjutera u mrežu, razmenu fajlova, kao i vrlo brz bežični pristup Internetu. Ovakva bežična mreža se može uspostaviti praktično svuda, u kući, kancelariji ili na javnom mestu, a prednost ovakvog načina povezivanja ne mora se posebno dokazivati.



U daljem tekstu ćemo se upoznati sa mogućnostima, karakteristikama, prednostima i manama bežične Wi-Fi tehnologije koja će zasigurno postati vrlo značajna u skorijoj budućnosti.

Na početku, moramo pogledati koji sve standardi za uspostavljanje bežičnih mreža postoje. U globalu postoje četiri standarda i to su: Bluetooth, IrDA, SWAP i Wi-Fi. Svi standardi osim IrDA, koji svoj rad zasniva na infracrvenim zracima, rade na principu radio talasa. Kako su radio talasi ograničenog dometa, za prenos podataka na veću daljinu koriste se male bazne stanice, poznatije kao access points (ili hot spots), koje signal prenose u naredno polje pokrivanja mreže (nešto slično principu rada mobilne telefonske mreže).

Bluetooth tehnologija spada u WPAN (Wireless Personal Area Network) i omogućuje prenos i razmenu podataka na kratkim rastojanjima bez potrebe za mrežnom infrastrukturom (point-to-point sistem) i to srednjom brzinom prenosa, a zbog male zahtevnosti u smislu potrošnje idealna je za uređaje sa ograničenim napajanjem. Prosečan domet koji ima Bluetooth je oko desetak metara i kao takav je ograničen na manji radni prostor. Teoretska brzina prenosa podataka se kreće u rangu do 800Kbps, što je sasvim dovoljno za prenos malih i fajlova srednje veličine. Svoju primenu nalazi i naći će u PDA, laptop računarima, igračkim konzolama, alarmima, televizorima, kompjuterima u kolima, itd.

IrDA (Infrared Data Association) radi na principu infracrvenih talasa što u osnovi ograničava njegovu upotrebljivost i zahteva postavljenje velikoj broja transmitera. I pored teoretske brzine od 4Mbps, neophodnost optičke vidljivosti između dva uređaja komplikuje implementaciju i osuđuje standard na upotrebu "za po kući"..

I SWAP i Wi-Fi specifikacije spadaju u WLAN (Wireless Local Area Network), zasnovane su na IEEE 802.11 standardu i definišu dva metoda bežične komunikacije između uređaja. Ova dva metoda su DSSS (direct-sequence spread spectrum) i FHSS (frequency-hopping spread spectrum) i koriste frequency-shift key (FSK) tehnologiju,a bazirane su na spread-spectrum radio talasima frekvencije 2.4 GHz. Ova frekvencija spada u slobodan deo spektra radio talasa, te ne zahteva izdavanje posebnih dozvola za korišćenje. Spread spectrum u stvari znači da se podaci šalju u malim paketima preko više različitih frekvencija. DSSS uređaji svaki bajt podatka deli na više delova i šalje ih

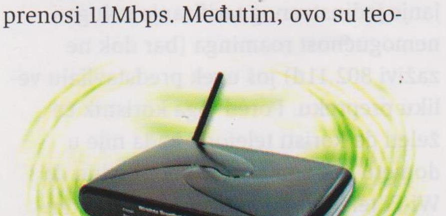
istovremeno preko različitih frekvencija, i zbog toga koristi oko 22MHz propusnog opsega. FHSS uređaj šalje podatke u kratkim intervalima, između kojih menja frekvenciju slanja (interval je oko 400ms) i troši tek oko 1 MHz propusnog opsega. S obzirom da vrlo često menjaju frekvenciju slanja FHSS uređaji su mnogo manje osetljivi na interferencije sa strane, ali i mnogo sporiji jer DSSS može da šalje više podataka istovremeno. Zbog toga su FHSS i jeftiniji i jednostavniji za proizvodnju. SWAP koristi FHSS, dok Wi-Fi koristi DSSS metod.

Glavni standard koji nas interesuje je 802.11 i on ima nekoliko pod-varijanti: 802.11a (Wi-Fi5), 802.11b (Wi-Fi) i 802.11g. Postoje još i 802.11d, 802.11e, 802.11h, 802.11i koji nam sada nisu bitni. Prva dva standarda su već usvojena, a treći je upravo u postupku ratifikacije. Kao što vidite, trenutno najpopularnije rešenje Wi-Fi, koristi 802.11b pod-varijantu. Pogledaćemo koje su osnovne razlike između 802.11a i 802.11b standarda (pošto treći još nije zvaničan).

Frekvencija - Wi-Fi koristi 14 kanala slobodnog opsega radio talasa od 2.4 GHz, na kome inače rade i razni drugi uređaji poput bežičnih telefona i Bluetooth aparata. Ovo znači da su Wi-Fi uređaji podložni raznim smetnjama pa će u slučaju blokiranog kanala Wi-Fi sam potražiti slobodan, ali u ekstremnim okolnostima protok podataka može biti ugrožen. S druge strane Wi-Fi5 koristi opseg od 5GHz, u kom nije takva gužva, ali signali se zbog kraće talasne dužine lakše apsorbuju, pa ih prepreke poput predmeta i zidova lakše zaustavljaju.

Domet - Wi-Fi ima teoretski domet od oko 300 feet (stotinjak metara), dok Wi-Fi5 radeći na višoj frekvenciji ima domet od oko 150 feet, što znači da je Wi-Fi praktičniji jer mu treba manje acces points-a za pokrivanje određenog područja.

Protok podataka - Ovde postoji velika razlika u korist Wi-Fi5 standarda jer se njime predviđa protok od maksimalnih 54Mbps, dok "običan" Wi-Fi maksimalno prenosi 11Mbps. Međutim, ovo su teoretske vrednosti, u praksi je to malo drugačije. Ne zaboravite da se ovi silni Mbps odnose na protok između vašeg laptopa i access point-a, dok u najboljem slučaju (T1) veza ka Internetu ide na 1.5Mbps.



Ali ni ovo nije loše, jer čak i zahtevan video konferensing traži protok od "tek" 786K/s.

Cena - Proizvodnja Wi-Fi5 uređaja je kompleksnija i skuplja od proizvodnje Wi-Fi aparata, a celu uslugu dodatno opterećuje i veći broj potrebnih access points-a zbog manjeg dometa signala od 5GHz. Trenutno Wi-Fi komplet možete dobiti za manje od $100 (bez pretplate).

Pored ovoga vredi spomenuti da kompatibilnost između ova dva standarda ne postoji (između verzija [b] i [g] postoji) pa uređaji jednog standarda neće raditi na access points-ima drugog. U vezi tog problema razrađuje se i ideja postavljanja dual access points-a, koji bi radili sa oba standarda.

Dakle šta vam treba da bi mogli bežično da pristupite Internetu ili mreži? Kao prvo treba vam direktna veza sa Internetom koja se ostvaruje preko kablovskog i DSL modema ili ako ste srećni preko T1 veze. Recimo da niste toliko srećni i imate DSL; na njega spojite Wi-Fi transmiter antenu i sa svojim laptop računarom koji u sebi ima ugrađen Wi-Fi prijemnik, ili pak Wi-Fi PCMCIA kartu u dometu od 300 feet-a možete krstariti Internetom ili razmenjivati fajlove. Dakle možete sići u kafić u vašoj zgradi, ili u restoran preko puta ulice, praktično bilo gde dok ste u dometu. Međutim, pošto ovaj domet i nema bog zna kakvu funkcionalnost, onda se na određenom međusobnom rastojanju postavljaju hot-spots koji signal prenose dalje i time pokrivaju veće područje. Treba znati da je brzina protoka podataka direktno proporcionalna blizini hot-spot-a.

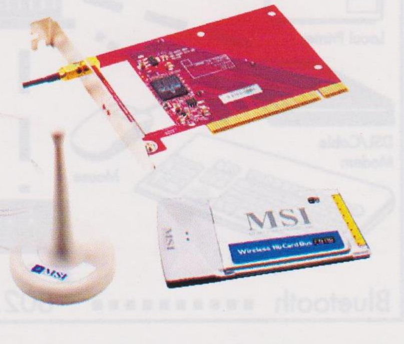
Transmiteri se mogu postaviti bilo gde i pokriti veliko područje, pa su tako u mnogim gradovima i čitave četvrti pokrivene Wi-Fi signalom. Javna mesta poput aerodroma, hotela, kongresnih centara, sajmova, ali i univerziteti i studentski gradovi su pokazali izuzetan interes za Wi-Fi tehnologiju. Ona je relativno jeftina, lako se nadograđuje na postojeće mrežne sisteme i bežična je - dakle nema kablova i stručnog osoblja koje treba da ih razvlači, povezuje, nadgleda.

Interesovanje

Popularnosti ove tehnologije dodatno pogoduje i interes velikih kompanija koje su priličnim finansijskim ulaganjima rešene da pomognu uspostavljanju standarda. Intel je napravio novi, Centrino čip (za mobilne računare) koji u sebi ima ugrađen Wi-Fi transiver i time nagovestio da podržava ovu tehnologiju - uložiće milione u opremanje mobilnih računara Centrino-m, a pored toga odlučan je da i finansijski pomogne mnoge kompanije koje se bave Wi-Fi tehnologijom. Tu su onda i giganti poput AT&T i IBM koji su formirali firmu Cometa koja postavlja hot-spots širom pedesetak američkih gradova.

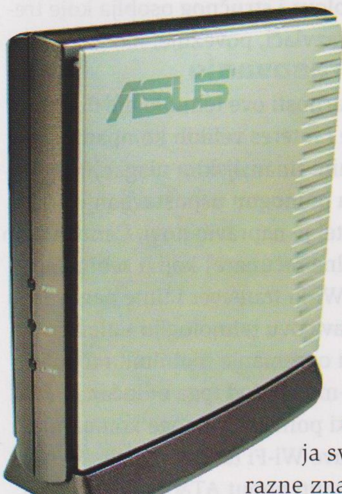
Wi-Fi Alliance je organizacija koja okuplja preko 200 kompanija sa ciljem da pruži podršku razvoju i prihvatanju 802.11 standarda, a u njoj se između ostalih nalaze i: Intel, IBM, Microsoft, AMD, nVidia, Sony, Dell, Philips, Apple, Motorola, Asus, Samsung i mnogi drugi.

Pored toga Wi-Fi je interesantan hotelima, kongresnim centrima, aerodromima, restoranima i uopšte mestima gde se okuplja veliki broj ljudi. Zasad hoteli polako uvode Wi-Fi tek na pojedine svoje lokacije, jer im postojeća "žičana" struktura radi sasvim zadovoljavajuće, ali na primeru hotela Hilton Americas koji treba da se otvori u novembru ove godine u Hjustonu u kome će svih 1,200 soba biti pokriveno Wi-Fi mrežom, pokazuje se da se na Wi-Fi ozbiljno računa i u korporativnom smislu. McDonalds je odlučio da u veliki broj svojih restorana ugradi podršku za Wi-Fi, sledeći primer Starbucks-a koji je u preko 2,000 svojih kafeterija postavio opremu za Wi-Fi.

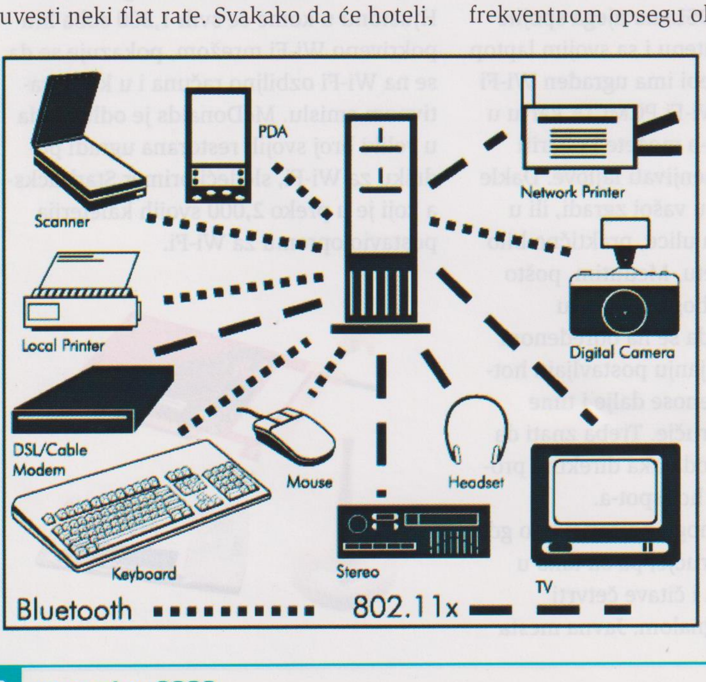


U praksi

Dobro, uzmete svoj laptop, krenete ulicama i poželite da sednete u park, ili u neki restoran i krstarite Internetom. Kako ćete znati da su te lokacije pokrivene Wi-Fi signalom, a da ne otvarate svoj laptop na svakih pedeset metara. Ovo je praktično pitanje i za sada se rešenja svode na razne znakove i dodatke koji na neki audio/vizuelni način obaveštavaju korisnike o postojanju Wi-Fi mreže. Međutim, problem se može pojaviti i kad naletete na privatnu ili komercijalnu mrežu zatvorenog tipa kojoj nećete moći da pristupite bez pretplate, pa bi onda bilo pogodno da budete obavešteni kada naiđete na sistem kojem možete pristupiti. Sve ovo je još uvek u domenu ispitivanja i traženja pravog rešenja, a dok se ne uspostave standardi moraćete da se sami snalazite kako najbolje znate.



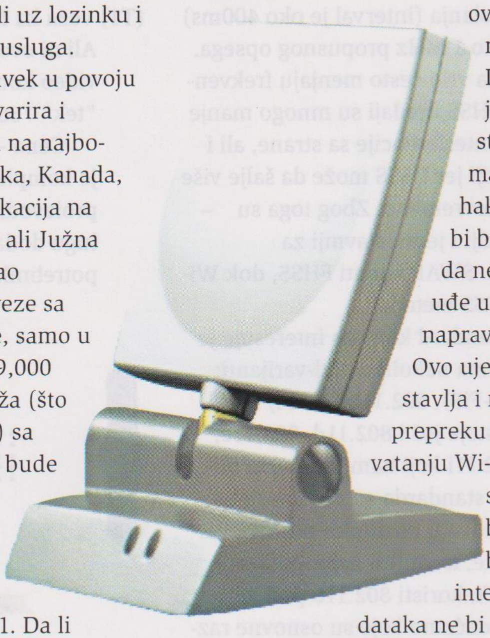
S obzirom da su ulaganja u novu tehnologiju velika, bitno je pitanje naplate korišćenja Wi-Fi usluga. Provajderi su još uvek u nedoumici na koji način naplatiti uslugu, da li da to bude po minutu/satu, da li po danu ili uvesti neki flat rate. Svakako da će hoteli, konfercijske dvorane i druge lokacije za javna okupljanja imati neku svoju šemu naplaćivanja i cenu, bez obzira na cene koje traži provajder. Pristup mreži se može ostvarivati slobodno ili uz lozinku i password, kao i kod sličnih usluga.



Wi-Fi tehnologija je još uvek u povoju pa njena rasprostranjenost varira i uglavnom je skoncentrisana na najbogatije delove planete. Amerika, Kanada, zapadna Evropa sve su to lokacija na kojima ima Wi-Fi korisnika, ali Južna Koreja je ispred svih njih, kao uostalom u svemu što ima veze sa telekomunikacijama. Naime, samo u Koreji je postavljeno preko 9,000 komercijalnih bežičnih mreža (što je više nego u ostatku sveta) sa tendencijom da ih vrlo brzo bude 16,000. Pored postojeće fiksne broadband veze sa Internetom dopunska Wi-Fi usluga košta samo $8.50, dok sam Wi-Fi košta oko $21. Da li vam to skupo?

Mogući problemi

Osim nesumnjivih prednosti koje sa sobom donosi, Wi-Fi je opterećen sa nekoliko problema na čijem rešavanju se ubrzano radi. Kao prvo, upotrebnu vrednost standarda u mnogome ograničava mali domet od oko 300 feet-a, pa su mnoge kompanije angažovane na pronalaženju najpogodnijih rešenja za povećanje dometa. Intel vodi jedno od istraživanja u kom se došlo do dometa od čak 20 milja, ali uz maksimalni protok od samo 1Mbps (na 10 milja brzina je 2-3Mbps). Drugi problem je interferencija. Kao što sam već napomenuo Wi-Fi radi u frekventnom opsegu oko 2.4GHz, a to spada u slobodan spektar radio talasa u kome rade i mnogi drugi uređaji, uključujući i Bluetooth, bežične telefone i mikrotalasne pećnice. Dakle, ako se istovremeno koristi nekoliko ovih aparata može doći, ili bolje rečeno dolazi do ometanja veze, pa je efikasna upotreba Wi-Fi uređaja dovedena u pitanje. Neki drugi 802.11 podstandardi se bave baš ovim problemima, ali još nisu sasvim razrađeni. Treći i najveći problem jeste labava sigurnost podataka koji se ovim putem razmenjuju. Po sadašnjem stanju stvari, svaki malo veštiji haker-amater bi bio u stanju da neovlašćeno uđe u mrežu i napravi dar-mar. Ovo ujedno predstavlja i najveću prepreku širem prihvatanju Wi-Fi-a od strane "ozbiljnog" biznisa, jer integritet podataka ne bi bio zaštićen u dovoljnoj meri. Povoljnija kretanja u ovoj oblasti se očekuju početkom sledeće godine, kada će se pojaviti novi sistemi za autentifikaciju, enkripciju, transport podataka itd. U međuvremenu Intel, Microsoft i Cisco su došli do prelaznog rešenja tzv. Wi-Fi Protected Access koji će početi da se koristi na leto. Vredi spomenuti još jednu stvar, a to je da u mreži sa desetak korisnika na jednoj DSL vezi, brzina transfera podataka značajno odstupa od teoretskog maksimuma - što više ljudi koristi vezu, pojedinačni protok je manji.



Wi-Fi za mobilni telefon

Da li vam je palo na pamet da se Wi-Fi može koristiti kao nova tehnologija za mobilne telefone? Jeftin je - jer bi glas išao preko Interneta a ne preko mobilne mreže, ima jako brz protok podataka - do 11Mbps, lako se ugrađuje u postojeće aparate...sve to stoji, ali problemi sa sigurnošću podataka, problemi sa prenosom glasa, ne baš jednostavno konfigurisanje, nedovoljno raširena infrastruktura odnosno pokrivenost signalom, nepostojanje jedinstvenog tarifiranja usluga i nemogućnost roaminga (bar dok ne zaživi 802.11d) još uvek predstavljaju veliku prepreku. Pored toga korisnik će želeti da koristi telefon i kada nije u dometu hot-spota pa je neophodno da Wi-Fi telefoni podržavaju i druge standarde (GSM, CDMA itd.) što bi ih, uz problem velike potrošnje energije, učinilo prilično glomaznim za današnje uslove.

Jedan od razloga guranja Wi-Fi tehnologije na teren mobilne telefonije jeste želja američkih kompjuterskih giganata poput IBM-a, Microsoft-a, Intel-a da se ubace na ovo primamljivo tržište. I dok će to u Americi verovatno proći, u Evropi ove kompanije nemaju toliki uticaj, pa će se teže ubaciti, a i Evropljani mudrije pokušavaju da neutralizuju Wi-Fi pretnju sjedinjujući mobilne i Wi-Fi sisteme.

Velike telekomunikacione kompanije koje su platile prava bogatstva za dobijanje mobilnih frekvencija se zgražavaju nad činjenicom da Wi-Fi radi u "besplatnom" spektru. Šta tek reći o 100 milijardi dolara uloženih (od strane evropskih provajdera) u razvoj 3G standarda.

Zaključak je jasan, bez boljih i sigurnijih protokola Wi-Fi verovatno neće biti u stanju da ozbiljnije ugrozi postojeće mobilne standarde.

Predviđanja

Dosadašnji principi izgradnje infrastrukture kako bi se podstaklo brže usvajanje tehnologije ovde ne važi, jer tehnologija je već tu - dakle treba raditi na onom drugom. U skoroj budućnosti Wi-Fi će biti ugrađen u mnogobrojne aparate, počev od raznoraznih varijanti kompjutera, preko uređaja za kućnu zabavu, pa do telefona koje koristimo u zatvorenom prostoru. Hot-spots će se nalaziti svuda i bićete u stanju da telefonirate, proverite poštu, krstarite Internetom sa svih urbanih lokacija. Kako se domet bude povećavao tako će se i broj područja pokrivenih signalom uvećavati i doći do nivoa na kom je današnja mobilna telefonija.

Za kraj, dva interesantna primera. Da li znate da je polinezijsko ostrvo Niue, prva država na svetu koja je svoju teritoriju kompletno pokrila Wi-Fi transmiterima i u kojoj će usluga korišćenja Wi-Fi mreže biti besplatna. Doduše teritorija nije bog zna kako velika - ima samo 64km obale, samo 2,000 stanovnika, jednu TV i tri radio stanice. Od Novog Zelanda je udaljeno 2,400km, ali se zato sa bilo kog dela ostrva može surfovati Internetom (mada je i pored ove mogućnost surfing na talasima mnogo popularniji) i proveriti E-pošta.

Druga zanimljivost se odnosi na otkriće do koga su nedavno došli francuski naučnici. Dokazano je da u Wi-Fi okruženju (a), (b) i (g) standrad dolazi do pada brzine protoka podataka svih korisnika jednog acces point-a ukoliko se samo jedan od njih poveže sporijom vezom. Drugim rečima, ukoliko imate pet korisnika koje se nalaze blizu access point-a i imaju vrlo brz protok, jedan koji se nalazi na graničnom području i stoga ima daleko manji protok će oboriti ukupnu brzinu transfera podataka svih korisnika. Na taj način svi u području pokrivanja jednog access point-a su na neki način kažnjeni.

Prema predviđanjima tržišnih analitičara do 2006. godine blizu sto miliona ljudi u svetu će redovno ili povremeno koristiti Wi-Fi. Procenjuje se da će broj javnih hot spot-ova u svetu sa sadašnjih 20,000 skočiti na 120,000. Ne kaže se bez razloga da je Wi-Fi u poslednje dve godine najbrže razvijani segment telekomunikacione tehnologije.

Paralelno sa razvojem infrastrukture radi se i na usavršavanju i unapređenju svih 802.11 protokola, obezbeđivanju većeg dometa, bržeg protoka, povećanju sigurnosti kao i na stvaranju povoljnijeg ambijenta za upotrebu ove tehnologije. Rešavanjem ovih problema privukli bi se glavni igrač - mega-korporacije, a samim tim bi i budućnost Wi-Fi -ja postala ružičasta.

Hardware flash

SDRAM poskupljuje

▶ Kako se poslednjih dana saznaje iz izvora na Tajvanu, SDRAM memorija (64, 128 megabajtni modeli) će poskupeti za 10%-15%, jer je očigledna nestašica na globalnom tržištu. Među prvima koji najavljuju poskupljenje je poznata kompanija Hynix, čiji se memorijski moduli prodaju širom sveta. Jedan od glavnih razloga nestašice je i odluka nekoliko velikih proizvođača memorije da se preorijentišu na proizvodnju integralnih kola. Da li će i koliko ovo poskupljenje uticati na cene kod nas ne znam, ali kada u Kini i Japanu poraste potražnja, to u najvećem broju slučajeva znači da ostatku sveta preti nestašica, a onda zna se - cene gore.

Vesti

Microsoft Tilt Wheel Mouse

Microsoft je upravo najavio novu sortu kompjuterskih glodara, koji će koristeći novu Tilt Wheel tehnologiju najviše obradovati tvrdokorne igrače. Tilt Wheel tehnologija klasičnom točkiću dodaje funkciju skrolovanja po još jednoj osi i omogućava korisnicima da se kreću levo i desno naginjući točkić svojim prstom. Kretanje na gore i dole će ostati u tradicionalnom fazonu. Poznata kompanija naravno navodi i poslovnu primenu novog proizvoda u smislu lakšeg kretanja kroz kompleksna dokumenta, ogromne web strane, itd. , ali meni se ipak čini da će od novog miša najviše koristi imati FPS igrači, pa će sada izmena oružja, strejfovanje i još neke radnje biti brže. Na tržištu će se za početak pojaviti tri nova TWT miša, jedan sa kablom i dva bežična, koja će kao dodatak omogućavati šetanje kroz aplikacije pritiskanjem točkića. Najjeftiniji model će koštati 35 dolara, a najskuplji (Bluetooth) oko 85 dolara. Najveći konkurent na polju periferija, Logitech nije baš ubeđen u vrednost novog miša, pa jedan od čelnika kompanije navodi da korisnici već imaju sve što im treba za ugodan rad... očigledno da tip ne igra Counter-Strike.

Hardware flash

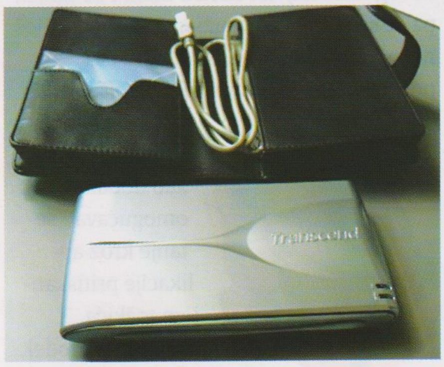
Uskoro MS Office 2003!

▶ Nova verzija jednog od najprodavanijih softverskih paketa nam se približava velikom brzinom. Kako se saznaje u obaveštenim krugovima bliskim Microsft-u, nova verzija MS Office 2003 koju je testiralo preko 600,000 beta testera, krajem avgusta ulazi u tzv. RTM (Release to Manufacture) fazu i počeće sa štampanjem. Pored već standardnog seta programa na koji smo svi navikli, Microsoft u novi Office unosi i dve novine, novi Outlook 2003 i One Note2003.

Transcend 30GB USB

Ne morate više da vučete kabaste hard diskove sa sobom...

U današnje vreme kapacitet od 700 MB kojeg nude klasični CD-ovi postao je premali za potrebe prenosa podataka. Alternativno rešenje koje i cenovno postaje sve dostupnije jeste snimanje podataka na (rewritable) DVD medije, ali se tu postavlja pitanje kompatibilnosti - još uvek DVD čitač nije standardni deo prosečne PC konfiguracije. Zbog toga su prenosni eksterni hard diskovi sve traženiji uređaji na svetskom tržištu.



hdd full - Elegantno pakovanje...

Transcend je odgovorio ovom izazovu predstavljajući 2.5" hard disk kapaciteta 30GB u eksternom kućištu koje se na računar povezuje putem USB 2.0 veze. Naravno, zadržana je puna kompatibilnost sa USB 1.1 standardom, ali se u tom slučaju brzina transfera odvija mnogo sporije u odnosu na USB 2.0 vezu.

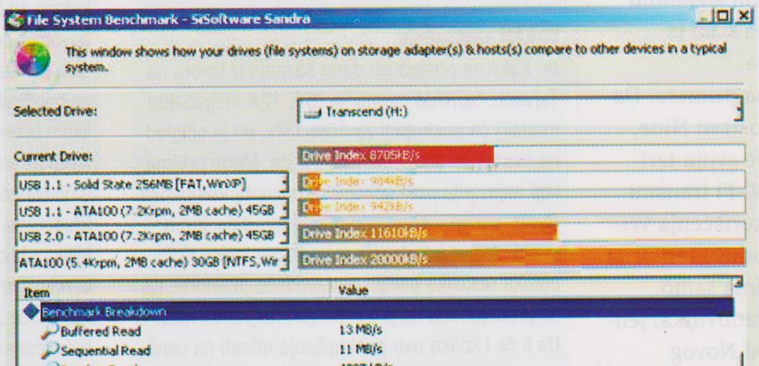
Uređaj je u potpunosti Plug And Play kompatibilan sa Windows 2000 i XP operativnim sistemima. Dovoljno je samo uključiti ga u slobodni USB port i biće automatski prepoznat kao removable disk od strane operativnog sistema. Od tog momenta sa njim možete raditi kao i sa bilo kojim drugim hard diskom. Za starije operativne sisteme priloženi su drajveri, a podržani su svi Windows operativni sistemi počev od verzije 98SE.

Uređaj se isporučuje sa kvalitetnom kožnom futrolom u kojoj se nalaze svi potrebni kablovi, kao i mini CD sa drajverima. Najlepše od svega je to što za rad ovog diska nije potreban ispravljač. Svu potrebnu struju dobija preko USB porta, a u slučaju da struja koju preko USB porta isporučuje matična ploča nije dovoljna za rad diska, tu je i kabl koji će dodatnu struju povući preko PS/2 porta. Na kablu postoji i razdelnik, tako da nećete morati da se lišite tastature ili miša ukoliko se ukaže potreba za dodatnim napajanjem. Disk je bez dodatnog napajanja radio na Soltek, Asus i Abit matičnim pločama, dok je sa Gigabyte KT400 pločom bilo potrebno dodati i PS/2 "lopova".

Dimenzije uređaja su vrlo skromne. Čak i kada se nalazi u kožnoj futroli, bez problema će stati u unutrašnji džep od sakoa ili u kakvu torbicu, tako da ga je vrlo lako prenositi sa jednog mesta na drugo.

Što se brzine rada tiče, ona je na sasvim zadovoljavajućem nivou. Naime, kopiranje 4.82GB fajlova šarolike veličine i u velikom broju direktorijuma, trajalo je 7 minuta i 40 sekundi. Imajući u vidu da je danas najveća brzina snimanja DVD-a od 4.5GB oko 15 minuta, brzina koju postiže Transcend USB 2.0 HDD je odlična. Kopiranje jednog fajla od 700MB trajalo je tačno jedan minut. Brzine su bezmalo identične bez obzira da li kopirate sa ili na eksterni disk. Evo i rezultata koje je ovaj disk postigao u SiSoft Sandra benchmark programu:

Imajući u vidu da hard disk radi na 4200 rpm, i ovi sintetički benchmark rezultati su više nego zadovoljavajući. Još jedna prednost ovog uređaja je i njegova cena. Naime, košta manje nego 2.5" hard disk odgovarajućeg kapaciteta, a tu je i garancija od dve godine.



Sve u svemu, izuzetno upotrebljiv i brz uređaj koji će pre svega koristiti onima koji imaju potrebu za prenosom velike količine podataka između dva računara, kao i vlasnicima notebook računara koji na ovaj način mogu da po veoma povoljnoj ceni povećaju diskovni prostor, bez potrebe za intervencijom u servisu. Ovaj eksterni hard disk takođe može biti veoma jeftino i sigurno rešenje za backup podataka. Sa ovolikim kapacitetom, jednostavnošću upotrebe i brzinom rada, polja primene ograničena su jedino vašom maštom.

PiN Computers & Transcend

▶ **PIN Computers** je preduzeće koje se bavi distribucijom u IT oblasti i ima najveće učešće u prodaji na tržištu Vojvodine. Osnovano je 1992. godine, a danas je u njemu oko četrdeset ljudi. U svom asortimanu imaju široki asortiman proizvoda od najpoznatijih svetskih proizvođača. Nalaze se u **Novom Sadu**, a možete ih naći i na - **http://www.pinsoft.com**.
Kontakt telefon: **021/474-00-80**

▶ **Transcend** je je tajvanska kompanija koja zapošljava preko 400 visoko stručnih ljudi u 6 predstavništava širom sveta. Kompanija pravi, prodaje i distibuira preko 2,000 tipova memorijskih modula i matičnih ploča, a prave i Flash memorijske karte, grafičke karte, itd. Uz kvalitet, karakteriše ih i pristupačna cena.

hdd - Mali, ali moćan USB uređaj.

Nacionalna štedionica-banka a.d.

KREDITI od 6 do 18 meseci

Odloženo plaćanje:

čekovima građana **diners karticom**

integra 1800

AMD Athlon XP 1800+, cooler
MB GigaByte 7VKML, Via KM 266
40GB Maxtor 7200rpm, UDMA133
256MB DDR
SVGA Savage 9 pro 3D na ploči
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
CDROM Player 52x Sony
Midi Tower ATX 300W
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O.
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

27823,-

nova 1700

Intel Celeron IV 1.7GHz + cooler
MB GigaByte 8PE800, i845PE
40GB Maxtor 7200rpm, UDMA133
256MB DDR **pc-2700** 333MHz
SVGA GeForce 4 MX440 64MB DDR TV
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
CDROM Player 52x Sony
Midi Tower ATX 300W
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O.
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

32599,-

gamer 2000

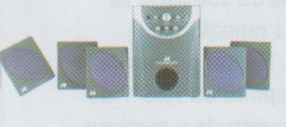
AMD athlon XP2000+, cooler
MB GigaByte 7VA, KT400
40GB Maxtor 7200rpm, UDMA133
256MB DDR **pc-2700** 333MHz
SVGA GeForce 4 MX 440 64MB DDR TV
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
DVD ROM Sony DDU 1612 16x/48x
Midi Tower ATX 300W
Floppy, Tastatura, Miš, Podloga
Zvučnici 120W P.M.P.O
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

33540,-

5.1 sistem JAZZ 9940 200W RMS

200W ukupne muzičke snage
freq. opesg: 30Hz-20KHz
Subwoofer 8" u drvenoj kutiji
otpor: 6 oma sub/8 oma sateliti
Magnetno oklopljeni zvučnici

11725,-



5.1 sistem JAZZ 9902 45W RMS

45W ukupne muzičke snage
freq. opesg: 35Hz-20KHz
Subwoofer 6.5" u drvenoj kutiji
otpor: 4 oma
Magnetno oklopljeni zvučnici

4500,-

Prolink GeForce FX 5900 ViVO 128MB

GPU FX 5900, AGP 8x
Dual 400MHz RAMDAC
256 Mbitni Mem. interfejs
rend. 8 pixela po ciklusu
Puna Direct X 9.0 podrška
Pixel/Vertex Shader 2.0+
Video In, Video Out, DVI, ...

23940,-

Najveći izbor & VRHUNSKIH SKUPIH Grafičkih kartica

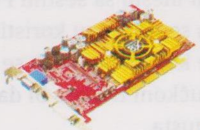
Prolink
MSI
GigaByte

Logitech Formula GP Force

Volan za PC,
Pedale (gas, kočnica),
puna Windows XP podrška,
USB priključak,
Boja: Crveno/Crna, ...

4589,-

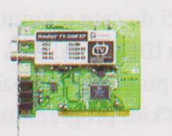
GigaByte Ati Radeon 9700 pro



Ati Radeon 9700 GPU, AGP 8x
puna DirectX 9.0 podrška
AGP 8x podrška
128MB DDR BGA memorije
128-bitni mem. interfejs

18760,-

Leadtek TV 2000 XP Deluxe



TV/FM Tuner,
Daljinski upravljač,
video ulazi,
MPEG 1/2/4 grebovanje,
net meeting, video edit, ...

3685,-

Lexmark Z25

A4, 1200x1200 dpi,
9 ppm crno,
6 ppm kolor,
USB priključak

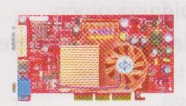
2499,-

Prolink FX5600 ViVo 256MB Ultimate

GeForce FX 5600 AGP 8x GPU
256MB 3.6ns memorije (ultra fast)
puna DirectX 9.0 podrška
DVI, Video In/Out modul
Pixel/Vertex 2.0+, Cine FX ...

12303,-

MSI GeForce FX 5600 VTDR 128



GeForce FX 5600 AGP 8x GPU
128MB DDR brze memorije,
puna DirectX 9.0 podrška
DVI i TV in/out podrška
Daljinski upravljač, Cine FX...

11725,-

GigaByte Ati Radeon 9600 pro

Ati Radeon 9600pro GPU, AGP 8x
128MB ultrabrzog DDR-a
600Mhz takt memorije
puna DirectX 9.0 podrška
DVI i TV out podrška

12395,-

Samsung SyncMaster 152V

15" vidljiva površina
1024x768@75Hz max.rez
TCO 99/95
Boja Bela (Ivory), Silver-Black
Automatsko podešavanje

19095,-

black Titanium 2500

AMD athlon **XP2500+ 333FSB**, cooler,
MB **GigaByte VT600**, Via **KT600**,
40GB Maxtor 7200rpm, UDMA133
256MB DDR pc-2700 333MHz
SVGA Prolink **GeForce FX 5200** 64MB T
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
CDRW LiteON 52x/24x/52 Black
Midi Tower ATX 300W, Black
Floppy Black, Tastatura + Miš Black,
Zvučnici 2.1 Black (2 x sat + sub)
17" Samsung 753s (1280x1024, OSD)

38605,-

Titanium 2400

AMD athlon XP2400+, cooler,
MB EPOX 8RDA+, nForce 2-128 SPP
80GB Maxtor 7200rpm, UDMA133
521MB DDR pc-2700 333MHz
SVGA Prolink **GeForce FX 5200** 64MB
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent
DVD/CDRW LG 48x/24x/48x/16x
Midi Tower ATX 300W
Floppy, Tastatura, Miš, Zvučnici
17" Samsung **755DFX** (1600x1200, Fla

43994,-

deluxe Titanium 2400

Intel Pentium IV 2.4GHz, cooler
MB GigaByte **8IPE1000**, **i865PE**, AC'97
80GB Maxtor 7200rpm
512MB DDR pc-2700 333MHz
SVGA GigaByte **Ati Radeon 9200 VIVO**
Sound Blaster 'AC 97
Modem 56K Lucent,
DVD/CDRW LG 48x/24x/48x/16X
Midi Tower ATX 300W
Floppy, Tastatura, Miš, Zvučnici
17" Samsung **765MB** (1600x1200, Flat)

53185,-

NoteBook Dell Inspiron 2650

67389,-

Intel Celeron 1.6GHz
128MB, 20GB Hard Disk
VGA GeForce 2 Go 32MB
CDROM 24x, Lan 10/100
15" TFT Monitor
Modem 56K, Floppy Disk
Windows XP home

NoteBook Toshiba Satellite A10

80199,-

Intel Celeron 2.2GHz
256MB, 30GB Hard Disk
VGA Intel i852 32MB
DVD/CDRW, Lan 10/100
15" TFT Monitor
Modem 56K, Floppy Disk
Windows XP home

• **www.nova.co.yu** • **office@nova.co.yu** • **www.nova.co.yu** •

nova computers

Diners Club International

ul. Dr Dragoslava Popovića 15 lokal br. 10, Beograd

tel/fax: **011.33.43.748, 32.45.117, 32.38.547**

Cene su podložne promenama i zadržavamo pravo na njihovu promenu bez prethodne najave

ASUS A7V600

Stabilnost pre svega

Nakon nekoliko meseci zatišja na tržištu čipova za matične ploče i dominacije Nvidia-e, VIA novim čipsetom KT600 uzvraća udarac. Najveće novine novog skupa čipova su redizajniran memorijski kontroler koji sada može da radi na brzinama do 230 MHz, podrška za USB 2.0 i integrisana podrška za čvrste diskove po standardu

Kompletno "šareno" pakovanje.

Serial ATA sa mogućnošću njihovog povezivanja u RAID vezu.

Možda će se nekome učiniti da ploče koje nemaju mogućnost dvokanalnog rada memorije pripadaju prošlosti, ali činjenica je da ova tehnologija nije donela primetna ubrzanja, pa to što KT600 ne može da radi na ovaj način ne treba smatrati ozbiljnom manom.

Za razliku od čipseta KT400, novi KT600 dolazi sa novom, poboljšanom verzijom "južnog mosta" oznake VT8237. On sada ima podršku za osam USB priključaka (ranije šest), a proizvođačima je ostavljena mogućnost da dodaju i dva dodatna Serail ATA priključka, tako da ih bude ukupno četiri, ali to zahteva složeniji proces proizvodnje. Šest PCI priključaka je uobičajeno, ali i kod ovog čipseta brzina PCI magistrale zavisi od brzine glavne. Osim njih Asus je na svoju ploču ugradio i priključak za karticu za bežično umrežavanje koji deli mesto sa šestim PCI priključkom, tako da se ne mogu koristiti istovremeno. Kartice koje će moći da se koriste s ovim priključkom trebalo bi da se pojave krajem avgusta.

Asus A7V600 dolazi u standardnom pakovanju kada se radi o pločama ovog proizvođača. To znači da ćete u kutiji, osim ploče zateći samo IDE, Serial ATA i kablove za flopi uz uputstvo i kompakt diskovima s upravljačkim programima i softverom. Jedini dodatak služi da ploči obezbedi priključak za džojstik i midi ulaz.

Izgled ploče veoma liči na model A7V8X sa čipovima KT400. Primetno je da je prostor oko podnožja za procesor slobodan, tako da se bez poteškoća može ugraditi i veći hladnjak.

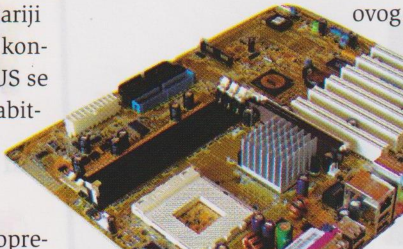
Još jedna razlika u odnosu na stariji model odnosi se na izbor mrežnog kontrolera. Umesto Broadcomovog ASUS se odlučio da na ovu ploču ugradi gigabitni kontroler kompanije 3Com.

Mada KT600 ima podršku za zvuk, Asus je odlučio da na ploču ugradi zvuk po standardu AC97, a opredelio se za kontroler kompanije AnalogDevices AD1980.

Mada je podrška za Seraial ATA značajna, ona nije tako dobro implementirana kao kod Intelovog "južnog mosta" ICH5.

Asus A7V600 je ploča koja se detaljno može podesiti iz BIOS-a, ali je proizvođač ipak zadržao nekoliko džampera. To su pre svega oni koji se odnose na resetovanje sadržaja BIOS-a i omogućavanje podešavanja napona procesora iznad 2,05 V, a ističemo i praktično višebojno rešenje priključaka koji se povezuju s kućištem.

Umesto AMI-jevog BIOS-a Asus se ovog puta odlučio za Award-ov.



Kada se podešavanje magistrale i množioca prebaci u ručni mod, korisniku su na raspolaganju vrednosti do 250 MHz za sistemsku magistralu i množioci u rasponu od 5 do 22 x. Napon procesora se može podešavati u rasponu od 1,65 V do 1,8 V, a napon AGP magistrale u rasponu od 1,5 do 1,8 V. Omogućeno je i podešavanje napona memorije u rasponu od 2,65 do 2,75 V.

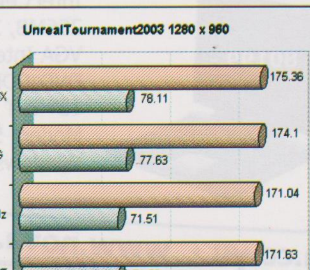
Zanimljivo je da ploča omogućava računaru da reprodukuje muzičke kom-

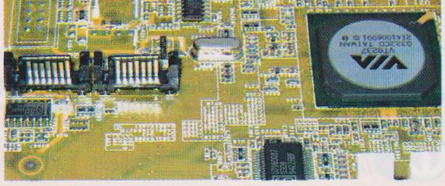
■ DirectLink & Asus

▶ Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je **321 51 51**, a internet adresa **www.dl.co.yu**

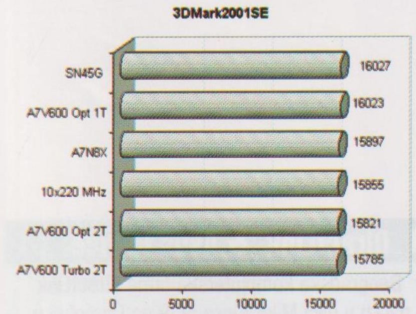
▶ **Asus** je jedna od najpoznatijih svetskih kompanija osnovana 1989. godine i poznata je po najkvalitetnijim komponentama bilo da su u pitanju matične ploče, grafičke karte, notebook računari, optički uređaji za skladištenje podataka itd.

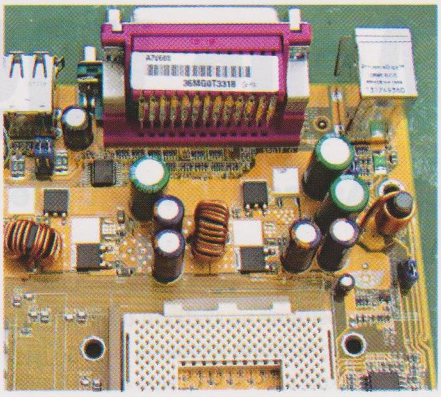
Sedište kompanije se nalazi na Tajvanu, a pored Tajvana, Asus ima fabrike i u Kini i predstavništva na svim kontinentima. Trenutno zapošljava oko 15000 ljudi širom sveta i ima kapacitete za proizvodnju 2 miliona matičnih ploča i 150000 notebook-ova mesečno.





Šta se sve može priključiti na ploču.





pakt diskove bez pokretanja operativnog sistema. Nažalost ova mogućnost nije dobro dokumentovana, pa zahteva malo eksperimentisanja. Potrebno je isključiti buđenje i uključivanje računara preko tastature, a računar se uključuje u režim CD plejera preko tastera ESC.

Ploču smo isprobali s najbržim AMD-ovim procesorom, Athlonom 3200+, 512 MB DDR memorije, Radeonom 9700 (sa upravljačkim programima Catalyst 3.5) pod Winodwsom XP Professional sa primenjenim servisnim paketom 1. Tokom testa smo koristili verziju 4.48 upravljačkih programa VIA Hyperion.

U poređenju sa modelom A7N8X, A7V600 je ostvarila nešto bolji rezultat u testu 3D Mark 2001 (16023 prema 15897 poena), ali je zato malo sporija u igri Comache4 (55, prema 53 fps). Ova dva rezultata su se pokazala vrlo ohrabrujuća za novu ploču, a potvrdila su se i u igri Unreal Tournament gde A7V600 ostvarila svega 4 fps manje u odnosu na A7N8X (175 naspram 171 fps)

Asus A7V600 je ploča koja ima dobar potencijal za overklokovanje, ali se ne može reći da je ovo ploča idealna za napredne korisnike. Maksimum koji smo upeli da ostvarimo s ovom pločom je brzina magistrale od 225MHz (efektivno 450 MHz), što predstavlja ubrzanje od solidnih desetak procenata.

Bez obzira što trenutno nije najbrži, čipset KT600 je pomogao VIA-i da se uspešno vrati na mesto gde je do skoro bila. Postignuti rezultati su uporedivi s onim što nudi Nforce, a u svakodnevnom radu nećete ni osetiti razliku. Asus je još jednom pokazao da je ozbiljan proizvođač matičnih ploča. Za svo vreme testa uprkos brojnim ekperimentisanjima po opcijama Biosa nismo doveli u pitanje stabilnost sistema, osim u slučajevima kada bismo preterali s brzinom magistrale. Utisak koji smo stekli je da Asus A7NV600 ploča koja predstavlja odlično rešenje za sve one koji očekuju dobre performanse i stabilnost rada, a ne overklokerske rekorde.

Asus V9950

Od Asusa uvek najbolje

Nprošlo je već skoro nekoliko meseci kako su kartice FX5900 postale dostupne na svetkom tržištu. Nije prošlo puno vremena, a mogu se nabaviti i kod nas. Na test smo dobili Asus-ovu verziju najnovijeg FX-a oznake V9950. U poređenju sa modelima FX5800, kartices iz serije 5900 su mnogo bolje primljene kod korisnika. Uprkos tome što je ATI Radeon 9800 Pro malo brži u većini testova, prodaja kartica FX5900 ide sasvim dobro.

Na tržištu se trtenutno nalaze modeli nekoliko kompanija baziranih na dizajnu koji je proizveo Flextronic - strateški Nvidia-in partner. Upravo zato što su proizvedene u istoj fabrici sve sve kartice koje u svom nazivu imaju FX5900 po izgledu štampane ploče i rasporedu elemenata veoma liče jedna na drugu.

Na sreću, uvek posoje kompanije koje imaju mogućnost da predstave jedinstven proizvod koji će se na prvi pogled razlikovati od brojnih modela napravljenih po referentnom dizajnu Nvidije. Jedna od tih kompanija je i Asus koja je predstavila novu seriju grafičkih kartica oznake V9950 koja koristi sve mogućnosti najnovije generacije Nvidia-inih procesora, ali nije napravljena po referentnom dizajnu.

U kutiji koja je po dimenzijama jednaka onima u koje se pakuju matične ploče osim kartice zatekli smo i puno CD-ova, uopšteno uputstvo, neophodne kablove i adaptere, pa ništa od toga ne morate zasebno nabavljati.

Mada na prvi pogled izgleda da je kartica napravljena po Nvidia-inom predlošku, Asus je ipak dodao neke svoje inovacje. Centralno mesto zauzima aluminijumski hladnjak sa dva ventilatora, ispod kojeg se nalazi procesor NV35 koji radi na taktu od 400 MHz. Za razliku od kartica FX5800, FX5900 ima 256-bitnu memorijsku arhitekturu. Ukupno 128 MB DDR memorije koja 850 MHz ima memorijski protok od 27,2 GB/s.

Upravo hladnjak koji je montiran na procesor izdvaja ovu karticu od konkurencije. U Asus-u tvrde da ovaj sistem hlađenja obezbeđuje mnogo efikasnije strujanje vazduha i tiši rad u odnosu na konkurentske kartice. U odnosu na originalno rešenje Nvidia-e, Asus-ov hladnjak je manjih dimenzija i obezbeđuje nižu temperaturu procesora. To znači da ova kartica neće hladnjakom prekriti susedni PCI slot, što je bio slučaj kod kartica FX5800. Za ovakvo dobre rezultate zaslužna su dva ventilatora prečnika četiri centimetra sposobna da ohlade i procesor i memoriju. Jedno od loših strana ovakvog rešenenja je što se ventilatori rade bez prestanka, bez obzira dali kartica radi u 2D ili 3D režimu. I sa druge strane kartice postavljen je pasivan hladnjak koji prekriva memorijske module. Međutim, ovako dobar sistem hlađenja korisniku omogućava da se poigra s brzinama procesora i memorije. Primerak sa testa uspeli smo da overklokujemo tako da procesor radi na 440 MHz, a memorija na preko 900 MHz, što su najviše vrednosti koje smo ikad ostvarili, a sa njima se ova kartica približava brzini verzije Ultra.

Vizuelno dopadljivo rešenje, sa pozlaćenim kontaktima

Pažljivijim zagledanjem same kartice uočili smo prazno mesto na kojem bi trebalo da stoji Philips-ov čip koji kartici omogućava uvoz video signala. Očigledno da u Asus-u smatraju da je to višak, pa su ovoj kartici ostavili samo TV izlaz.

Četvoropinski priključak poput onog na čvrstim diskovima više ne predstavlja novost, ali nemojte zaboraviti da ga povežete na napajanje.

Karticu smo isprobali u nekoliko igara kako bi je uporedili s vrhunskim ATI-jevim modelom Radeon 9800 Pro.

U igri Unreal Tournament 2003 u rezoluciji 1600x1200 bez umekšavanja ivica kartica je sa 155 fps bila brža od Radeon akoji je ostvario 134 fps. Međutim, kada se uključi dvostruko umekšavanje ivica Radeon 9800 Pro stiče prednost od četiri frejma u sekundi (101 naspram 97), ali je zanimljivo je da je pri četvorostrukom umekšavanju FX5900 brži za pet frejmova (85 prema 80)

U igri Warcraft III u istoj rezoluciji Radeon 9800 Pro je brži u svim režimima (bez umekšavanja ivica i sa dvostrukim, odnosno četvorostrukim umekšavanjem) za oko 20 do 30 procenata. Gotovo istovetni odnos rezultata dobili smo i u igri No One Lives Forever 2.

Uprkos slabijim rezultatima Asus V9950 na nas je ostavio daleko bolji utisak nego kartice FX5800 koje smo imali prilike da isprobamo. Poseban šarm ovoj kartici daje izuzetno tih i efikasan hladnjak, dok je vrhunski kvalitet izrade karakteristika koju od Asusovih proizvoda unapred očekujemo.

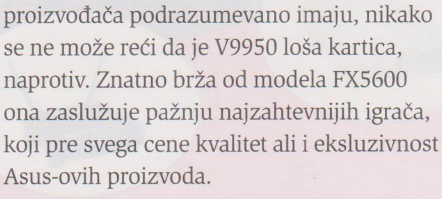
Mada nije najbrža kartica koju možete nabaviti i mada nema ViVo mogućnosti koje ostale kartice serije FX5900 drugih proizvođača podrazumevano imaju, nikako se ne može reći da je V9950 loša kartica, naprotiv. Znatno brža od modela FX5600 ona zaslužuje pažnju najzahtevnijih igrača, koji pre svega cene kvalitet ali i ekskluzivnost Asus-ovih proizvoda.

DirectLink & Asus Device

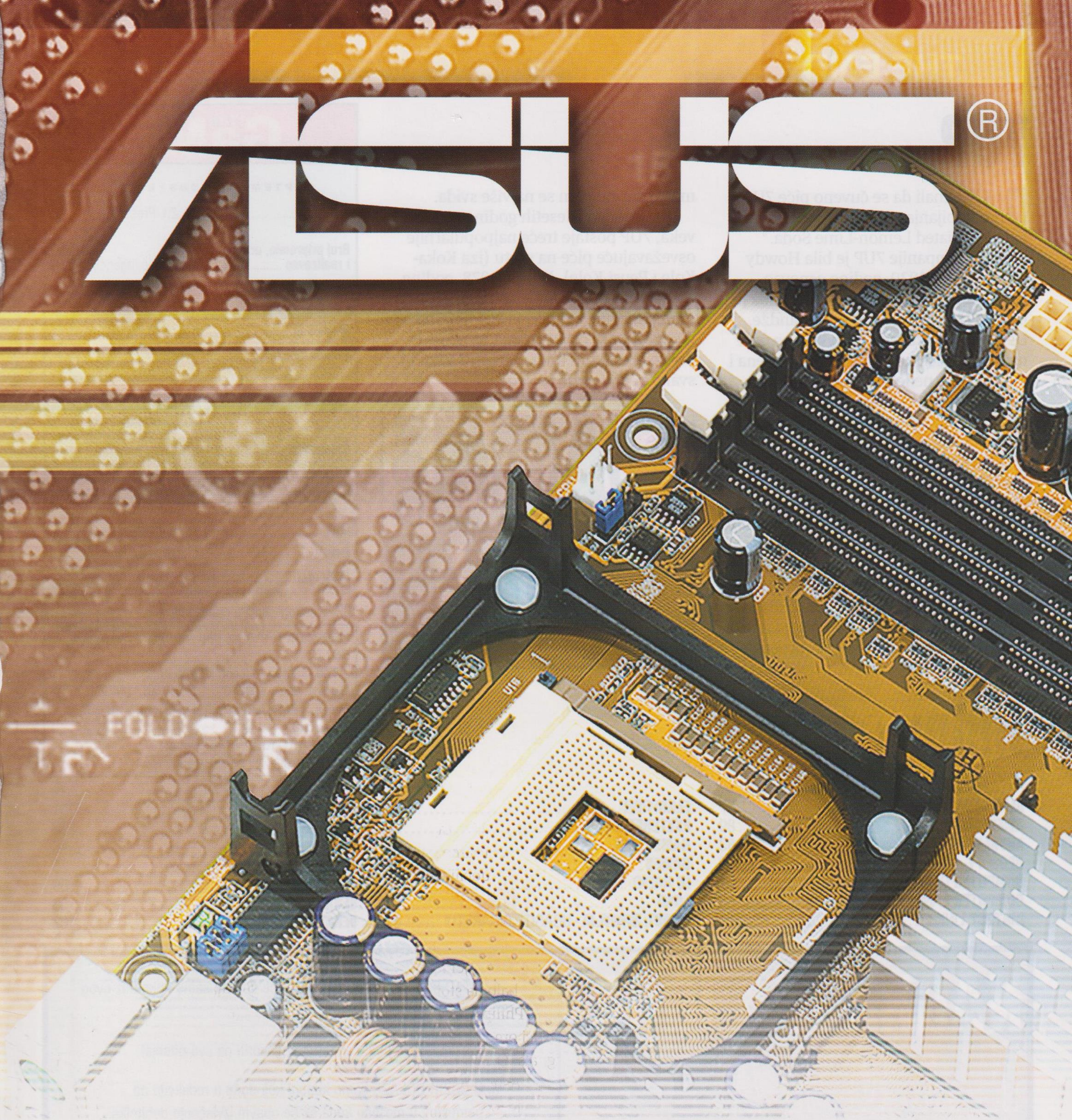
▶ Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je **321 51 51**, a internet adresa **www.dl.co.yu**

▶ **Asus** je jedna od najpoznatijih svetskih kompanija osnovana 1989. godine i poznata je po najkvalitetnijim komponentama bilo da su u pitanju matične ploče, grafičke karte, notebook računari, optički uređaji za skladištenje podataka itd.

Sedište kompanije se nalazi na Tajvanu, a pored Tajvana, Asus ima fabrike i u Kini i predstavništva na svim kontinentima. Trenutno zapošljava oko 15000 ljudi širom sveta i ima kapacitete za proizvodnju 2 miliona matičnih ploča i 150000 notebook-ova mesečno.



Na štampanoj ploči dominira masivan hladnjak sa dva ventilatora.



Direct Link

www.dl.co.yu

011/ 321 51 51
Beograd
Mike Alasa 9

7UP

Da li ste znali da se čuveno piće 7UP pre dobijanja tog imena zvalo "Bib-Label Lithiated Lemon-Lime Soda." Preteča kompanije 7UP je bila Howdy Corp. koju je 1920. godine osnovao C.L.Grigg u gradu St. Lois-u, a dobila je ime po Howdy soku od pomorandže. Devet godina kasnije pojavljuje se gore navedeno piće neobično dugog imena i to samo dve nedelje pre velikog kraha berze, u trenutku kada se na tržištu već nalazilo preko šest stotina sličnih napitaka. Ubrzo se ime menja u 7UP. Zašto?

Iako izumitelj C.L.Grigg nikada nije objasnio razlog promene imena ovog osvežavajućeg pića, priča se da mu je ideja došla kada je na jednoj kravi video žig "7U". Po drugoj priči, ime pića dolazi od njegovih sedam ukusa; kaže se i da ime potiče od originalnog pakovanja koje je bilo teško 7 unci (blizu 200 grama). S obzirom da ništa od ovoga nije potvrđeno, ostaje nam samo da verujemo u ono što nam se najviše sviđa.

Krajem četrdesetih godina prošlog veka, 7UP postaje treće najpopularnije osvežavajuće piće na svetu (iza Koka-Kole i Pepsi-Kole). U junu 1978. godine kompaniju 7UP kupuje kompanija Phillip Morris, a danas je 7UP među najpopularnijim osveženjima na tržištu i dolazi u velikom broju varijanti kako bi svako našao ukus za sebe.

THe GaMe®

SEPTEMBAR 2003 • BROJ 53

Izdavač ..... P.A.Z.I. Press

Broj pripremio, uredio i realizovao ..... Uroš Jojić, agencija ActionTrip

Sekretarica redakcije ..... Ivana Siljanović

Marketing 011/380 77 36

Telefon redakcije 011/380 77 12

Priprema štampe i grafičko oblikovanje ..... ElkoPrint, grafički atelje 011/416-134, Beograd

Štamparija ..... Kolorton, Beograd

Adresa ..... The Gamer P.Fah 32 11050 Beograd 22

Web ..... www.gamer.co.yu

E-mail ..... office@gamer.co.yu

ISSN broj 1451-1002

CIP - Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
681.3
The Gamer / Urednik Uroš Jojić. -
God. 1, Br. 1 (1999) - , - Beograd : P.A.Z.I. Press, 1999- (Beograd : Kolorton). - 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-1002 - The Gamer
COBISS.SR - ID 85748994

Index OGLAŠIVAČA

ALFA MEDIA 27
AMERICAN INK JET 89
ANTAMEDIA 83
BEOSOFT 108
COMPUTER DREAM 2
COMPUTER LAND 3
DIRTECT LINK 105, 107
ELKOPRINT 93
EXXTEREME 3D 23
GAME OVER 17
GAMES 15
IN RADIO 38
LOGO 67
MINIST. ZDRAVLJA - UGASITE CIGARETU! 87
NOVA COMPUTERS 101
TELEPORT 53
TUCK 16
TV MOBILIJA 25
VEA COMP 89
VEGA 53
VERAT NET 103

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

1. **VeA Comp** kompjuterski sto
2. Tromesečna pretplata na časopis THe GaMe®
3. Aktuelni broj CD-a Gamer Plus

propozicije

1. ČITKO POPUNITI anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja–časopisa).
2. OBAVEZNO popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U OBZIR DOLAZE samo kuponi koji dođu u redakciju do petnestog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika.
4. KUPON POSLATI na adresu: The Gamer, p. Fah 32, 1050 Beograd 22.
5. NAGRADE možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. ONOG TRENUTKA kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

REZULTATI NAGRADNE IGRE IZ 52. BROJA

1. NAGRADU **VeA Comp** KOMPJUTERSKI STO dobio je: **Kovačić Vladan,** Beograd
2. TROMESEČNU PRETPLATU na časopis THe GaMe® dobio je: **Bogdanović Vladimir,** Niš
3. CD Gamer Plus dobio je: **Petar Lazović**, Mol

dobitnici

ACORP®
INTERNATIONAL

APC®
Legendary Reliability™

ASUSTeK COMPUTER INC.
ASUS®

Belinea
MONITORS BY MAXDATA

Allied Telesyn

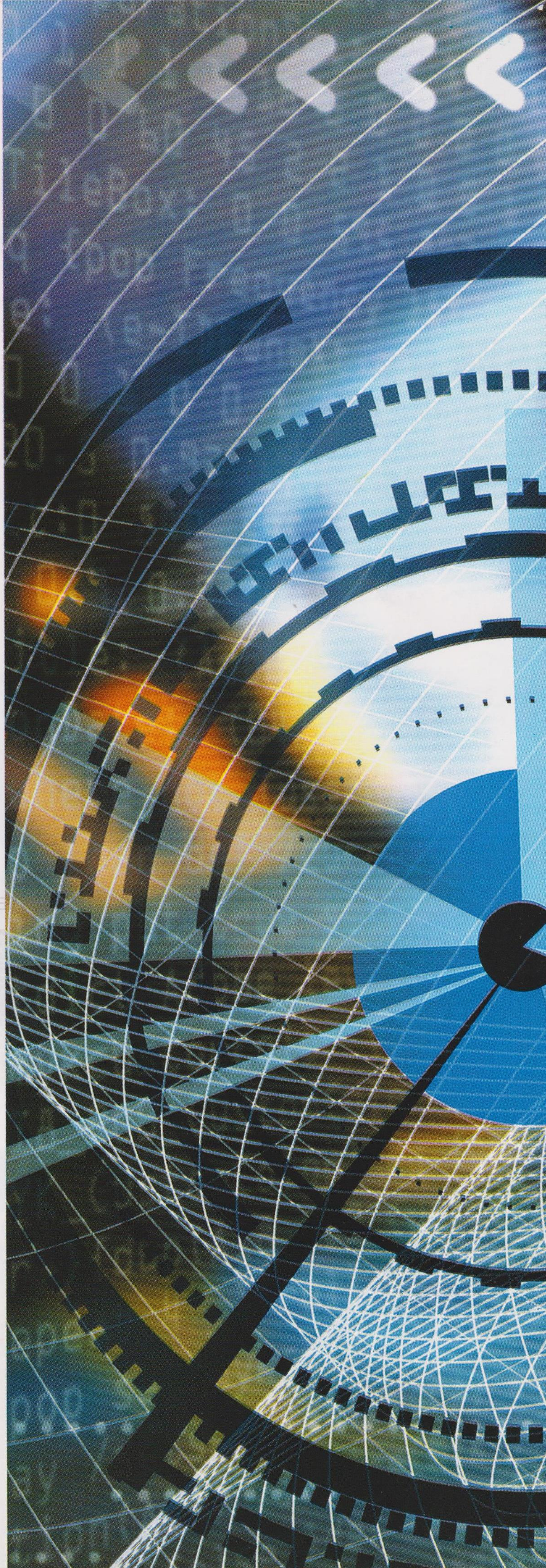
LEXMARK™
Passion for printing ideas.™

TELDOR

UMAX

www.dl.co.yu

Direct Link
011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9



MAKSIMALNA
zabava!
SVE U JEDNOM!
1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!
128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova
PlayStation®2
Najprodavanija konzola nove generacije!
18.999 din!
ili na 12 mesečnih rata
od 1741,00 din!
Mogućnost odloženog plaćanja i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis
BeoSoft
Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu